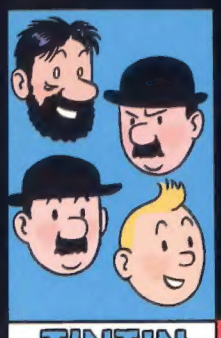
TRAMA 41

REVISTA MENSU CRÍTICA F ORMACIÓN DE LA HISTORIETA · NOVIEMBRE 2004



TINTIN
75 ANIVERSARIO

Comic
Elektra

C/ SAN BERNARDO 20
28015 MADRID
TLF. 91 521 39 75

Fabulous Four

¡LA LLEGADA DE GALACTOPOULOS!

MANZANO.
THANK YOU, JACK!

PLANTEA MIENTO

foto: Manuel Bartual

3 planteamiento **5 noticias** **19 el criterio** Juaco Vizuete, Sandra Uve y el Doctor Memoria se quejan sobre una cosa u otra **20 previews** **22 robert kirkman** el autor de *Invencible* está de moda **26 santiago valenzuela** Un nuevo tomo del *Capitán Torrezno* ve la luz este mes **30 nudo** Entre el editor y el comprador hay dos vendedores, uno al por mayor y otro al por menor. Manolo Molero es ambos **31 astiberri, zer berri?** El secreto mejor guardado de la editorial: Raquel Alzate y su primera obra en cómic, *Cruz del Sur*, con guión de Luis Durán **40 lewis trondheim** Cada mes hay una novedad, en alguna editorial, en la que el autor francés aparece implicado. Analizamos *La Mazmorra* y explicamos qué puedes encontrar suyo en las librerías **48 el reseñador** **57 humor** **58 guía de librerías** Akira abre nuevo local **66 desenlace** Hablamos con Darío Adanti sobre literatura americana

---

TRAMA #41 / Noviembre 2004. **EDITA** Astiberri S.L. Apdo. 485. 48080 Bilbao. www.astiberri.com **DIRIGE** Elena Cabrera. Apdo. 24040. 28080 Madrid. entramada@astiberri.com **DISEÑA Y MAQUETA** Manuel Bartual. **PUBLICIDAD** Carolina León. publicidad@astiberri.com **PRODUCE** Jesús Serrano. **COLABORAN** Koldo Azpitarte, Tali Carreto, Borja Crespo, Juan Manuel Díaz de Guereñu, Laureano Domínguez, Eduardo García Sánchez, Manu González, Antoni Guiral, Breixo Harguindey, Rubén Lardín, Ricardo López, Andrés Marina, Doctor Memoria, J. M. Ken Niimura, Gorka Omaetxebarria, Óscar Palmer, Pepo Pérez, Álvaro Pons, Sandra Uve, Valentín Vañó. Las series *Studio Titanic* y *Magui, dependienta de una tienda* estás dibujadas para TRAMA por Álex San Vicente y Manuel Bartual, respectivamente. **PORTADA** Lewis Trondheim. **IMPRIME** Edelvives. Ctra. Madrid km. 315,7. 50012 Zaragoza. **DEPÓSITO LEGAL** BI 44/01. El copyright de las ilustraciones es propiedad de sus autores y editores, el uso en esta publicación es meramente informativo. El copyright de los textos pertenece a sus autores y no deben ser reproducidos sin el permiso de los mismos. TRAMA no se responsabiliza de las opiniones que puedan ser vertidas por sus articulistas.

MADRID
COMICS
C/Silva 17-28004 MADRID
Tel: 91 559 16 02
Fax: 91 559 13 64
www.madridcomics.com
So...
javier 04

noticias

Por Koldo Azpitarte, Laureano Domínguez, Ricardo López, J. M. Ken Niimura, Valentín Vañó

EL VÍBORA PASA A MEJOR VIDA

La revista de cómics *El Víbora* publicará su último número en diciembre, coincidiendo con el 25 aniversario de su lanzamiento al mercado.

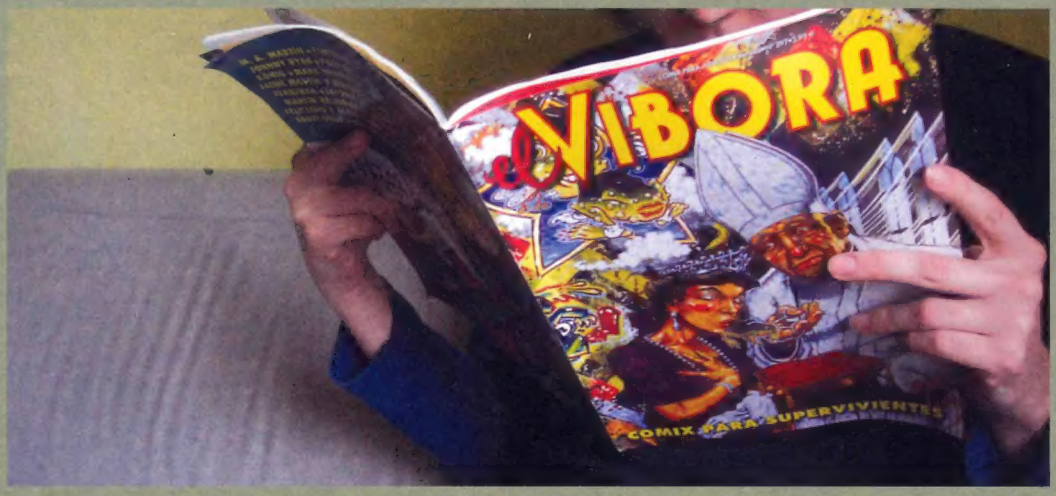


foto: Manuel Bartual

El editor José María Berenguer explicó a Europa Press que la revista "*ha sufrido en los últimos dos años una bajada de lectores*" que ha impedido la viabilidad de una publicación que, habiendo llegado a superar tiradas de 40.000 ejemplares en los últimos tiempos, apenas alcanza ahora los 6.000. En marzo se hizo público la amenaza de cierre con una famosa portada roja que se preguntaba si el fin estaba próximo, pero el aumento de lectores no ha servido para impedir su cierre definitivo. Tal y como recuerda Berenguer, "*en los años 80, había una veintena de revistas, pero ahora sólo quedábamos nosotros*", prueba del inexorable declive de una forma de vender historietas, dentro y fuera de España. También afirmó que "*el gusto por el cómic ha cambiado mucho en los últimos años y el impacto y sorpresa que producía en el lector de entonces se está perdiendo*". Álex Fito, que está a punto de editar la tercera entrega *de Raspa Kids*, publica en *El Víbora Pequeña bestia parda* y, aunque no sabe cómo debe hacerse una revista que funcione "*debería estar hecha de una forma natural, estas cosas a veces funcionan más por instinto e impulsos que por estrategia. Aún así, tampoco sé si funcionaría, debido a que los jóvenes, en general, tienen otras prioridades para pasárselo bien*".

Mauro Entrialgo, uno de los dibujantes que actualmente publican en la revista, se lleva su serie *El Demonio Rojo* a las páginas de *Primera Línea*. Aunque le parece una pena este cierre está convencido de que "*no se puede mantener un producto comercial si económicamente no es viable*". Por otro lado, piensa que "*el verdadero lugar de las historietas está en la prensa y en las revistas. Las revistas sólo de comics profesionales han dejado de existir de igual forma que no existen publicaciones profesionales sólo de columnas de opinión*", por ejemplo. También valora el papel que los fanzines han heredado para hacer rodar a los autores "*hasta que tuviesen la calidad suficiente para publicar álbumes monográficos*".

El Víbora ha sido, para su director, una "*crónica social de la sociedad a través de la ficción, un reflejo del pensamiento de los jóvenes, además de un puente para autores nuevos, algo que ahora será difícil sin la existencia de revistas*", concluyendo que "*el público tiende más a las novelas gráficas, que sí funcionan bien*". **KOLDO AZPITARTE**

UN GETXO MUY INTERNACIONAL

Del 10 al 12 de diciembre se celebrará la tercera edición del Salón del Cómic de Getxo, que este año contará con los internacionales Peter Gross (dibujante de *Lucifer* y *Los libros de la magia*), Carlos Ezquerra (creador del *Juez Dredd* y dibujante de numerosos cómics junto a Garth Ennis como *Bloody Mary*, *Hitman*, *La brigada de fusileros*) y Bryan Talbot (*Corazón del imperio*, *Sandman*, *Hellblazer*, *Historia de una mala rata*). Como es habitual, este evento tendrá lugar en una gran carpa de 2.500 m² instalada en la plaza de la estación de Las Arenas. El recinto dispondrá de una zona comercial con más de 50 stands, área de exposiciones, salón de actos y zona de talleres. El salón permanecerá abierto de 11 a 14:30 h. y de 17 a 21 h. y el precio de la entrada será de 1 euro. Todos los visitantes recibirán el número de diciembre de TRAMA como obsequio. Entre las exposiciones previstas, el Salón dedicará una de sus muestras a la obra de Max, autor del cartel de este año y uno de los invitados estrella; otra dedicada a la saga *Star Wars*, con material relacionado con la popular creación de George Lucas (merchandising, vestuario, cartelería, figuras), y una última sobre manga, titulada 30 años de cómic japonés en España.

UN TEBEO CON EL PERIÓDICO

Ha comenzado a distribuirse semanalmente, cada sábado, con el *Diario As* y algunos rotativos locales del área mediterránea (en concreto, los pertenecientes al

grupo Joly: *Diario de Sevilla*, *Europa Sur*...) una colección de tomos a todo color de tamaño Biblioteca Marvel al precio de 3,95 € cada uno. Aunque desde *As* no se facilitan los contenidos de cada volumen, hemos podido saber que la colección coincide en

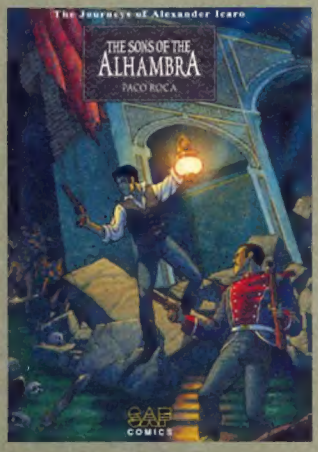
NUEVA DIRECCIÓN EN PLANETA

Jaime Rodríguez es, a sus 33 años, el nuevo director editorial de Planeta DeAgostini Cómics, en sustitución de Jesús Pece, dejando atrás su periodo como editor de la línea de manga en la editorial. Los objetivos que diferenciarán su etapa de la anterior son el "*alcance de la explotación de cada una de las licencias y una mayor diversificación de producto*". Rodríguez nos explica que su sensación es la de "*que se pueden vender más ejemplares de un mismo tebeo en lugar de tener la necesidad de sacar equis productos cada mes, trabajando más el marketing, la comunicación para que haya más gente informada de que esos productos existen, haciendo esfuerzos con los precios y editando coleccionables de manga como hemos hecho con Marvel*". El que fuera coordinador de la desaparecida revista *Slumberland* durante su última etapa busca, en su razonamiento, los problemas de fondo en nuestra industria: "*Siempre he tenido la percepción de que el cómic no se trata como es debido. En las librerías generalistas encontramos una ordenación más orientada a los gustos de los lectores pero seleccionamos al público en función del país de origen de los cómics y eso responde a la mentalidad de los editores. Debemos cambiar eso, desfrikizarnos, si queremos llegar a más gente, independientemente de qué gustos tengamos nosotros. Hemos de quitarnos de frikotadas y pensar de una manera más amplia*". Jaime apunta una posible solución: "*Consigamos que los productos que se venden en quioscos estén en las librerías y al revés*". **ELENA CABRERA**

parte con la editada por el diario *La Repubblica* en Italia y sobre todo con lo publicado en Portugal. La razón de esta campaña europea es que su promotor no es otro que Panini, quien ha coordinado la selección de contenidos y negociado los derechos de publicación de este material para varios paises, dejando en el caso de España la realización técnica en manos de Estudio Fénix.

SAF Y LOS ESPAÑOLES

Aunque en los últimos tiempos parece que los cómics representados por el agente Ervin Rustemagic no encuentran editor



en España, muchos autores se animan a trabajar para un editor capaz de gestionar sus obras a nivel mundial debido a su seriedad en los pagos. En el catálogo de Saf hay numerosas obras de autores españoles, algunas de ellas inéditas aquí, como *The House of Pollack Street* de Lorenzo F. Diaz y Carlos Puerta, *The Journeys of Alexander Icaro*, *The Sons of Alhambra* de Paco Roca, *Bloody Winter* de Sergio Bleda y *Avatar vol. 2 Claws in the Wind* de Aguilera y Fonteriz.

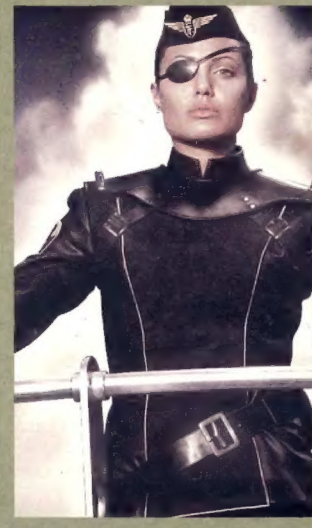
PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA

El plan de fomento de la lectura 2004-2005 que presentó el 6 de octubre la ministra Carmen Calvo y que supone la inversión de más de 40 millones de euros incluye

acciones especiales para acercar la lectura a aquellos colectivos que tengan más dificultades para acceder a los libros, la construcción de nuevas bibliotecas y un plan extraordinario de dotación bibliográfica que multiplica por 30 la del anterior plan 2001-2004. Para la elaboración de ese plan se encargó en el año 2001 un estudio sobre hábitos de lectura en los adolescentes –estudiantes de 4º de la ESO, entre 15 y 16 años- que puso sobre la mesa estos preocupantes porcentajes: el 57% no leen nunca cómics y sólo el 16% lo hacen frecuentemente. En cambio, un 60% sí leen con frecuencia periódicos y revistas. El estudio deducía que "*no se puede afirmar que quien lee periódicos o cómics sea buen lector de libros y mucho menos al contrario*". Quizás para compensar esta deficiencia la campaña promocional en radio, televisión y publicidad estática ha incluido los cómics como parte de las publicaciones a las que el ciudadano puede acceder a través de las bibliotecas. Se habla de realizar adquisiciones de libros para las bibliotecas con criterios adecuados y también de la realización de una gran feria de la literatura infantil y juvenil a realizar en España en el año 2005, con el objetivo de fomentar este género.

EL MUNDO INVENTADO DE SKY

El próximo mes de diciembre se estrena en nuestras pantallas *Sky Captain y el mundo de mañana*, film de aventuras, ciencia ficción y efectos especiales escrito y dirigido por el debutante Kerry Conran. Éste pasó su infancia y adolescencia alimentándose de seriales televisivas (*Flash Gordon*), cine de terror y primeriza ciencia ficción (*King Kong*), dibujos animados y magazines pulp, soñando con hacer una película, algún día, que aglutinara todos esos elementos en un mundo fantástico y creíble. En un cortometraje de seis minutos editado en un ordenador portátil, condensó la estética de los 30 y los 40, la imaginería de la II Guerra



Mundial, el futurismo visto desde el pasado, la iconografía de la cultura televisiva y de los comic books de superhéroes con el que convenció a toda una legión de productores y actores (Jude Law, Gwyneth Paltrow, Angelina Jolie). Los arquetipos de los tebeos y los personajes de la pulp fiction, así como las escalas exageradas y el encuadre minimalista característico son las bases de esta película cuya imagen real ha sido rodada completamente contra una pantalla azul, a la que se han añadido más de 2.000 efectos especiales.

PREMIOS HAXTUR 2004

El Salón del Cómic del Principado de Asturias concede anualmente los veteranos premios Haxtur. Este año el premio al mejor guión ha sido para Giancarlo Berardi por *Ken Parker: Hogar, dulce hogar*. El mejor dibujo para Joe Kubert por *Tex: El jinete solitario*. Tres premios para historietas: la mejor larga para Naoki Urasawa por

Monster, la mejor corta ha sido *Viento negro* en *Lobo Solitario y Cachorro nº 4*, de Kazuo Koike y Goseki Kojima y la mejor obra de humor *Alicia, institutriz de Letizia* y *Las vacaciones de dos familias*, de Idigoras y Pachi. La elegida como mejor portada fue realizada por John Cassaday para *Capitán América: Hielo, 1ª parte*. Además, este mismo autor fue el más votado por el público. Y en el capítulo de homenajes el Haxtur al *autor que amamos* fue compartido para la creadora de *Esther*, Purita Campos y el humorista argentino Mordillo. El premio John Buscema *amar el cómic* fue para el político e intelectual Luis Alberto de Cuenca y el dibujante de *Paracuellos* Carlos Giménez.

VUELVE TEBEOSFERA.COM

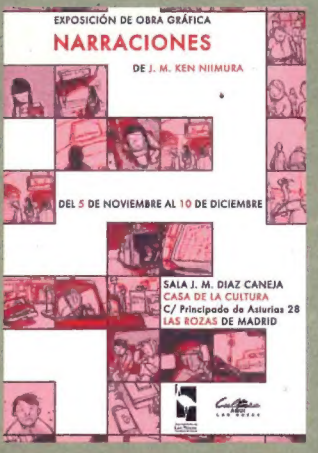
La publicación digital dirigida por Manuel Barrero llega a su decimoséptima edición con entrevistas a Craig Thompson, Mark Waid, José Lanzón, Kim, Michelena & Vilar o Will Eisner, artículos sobre arquitectura y cómic, el teniente Blueberry, El Cochinillo del diablo, El Roto, Eisner, Helios Gómez, La edad de oro del cómic, *La Zarigüeya*, Chris Ware, historieta argentina, Tono, El Rrollo enmascarado o la nueva historieta española y las secciones habituales de crítica y noticias de actualidad.

RIP EL DIÁLOGO PARA BESUGOS

Armando Matías Guiu, guionista de humoristas tan famosos como Cassen o Joan Capri, escritor de seriales para la radio y pieza clave en Editorial Bruguera durante décadas, falleció el pasado mes de octubre. Guionista de personajes tan entrañables como Don Percebe y Basilio, Pepe Trola o Tete Gutapercha, la sección *Diálogos para besugos* fue quizá su aportación más personal a la vertiente surrealista del humor de Bruguera.

NIIMURA A LA VISTA

Del 5 de noviembre al 10 de diciembre permanece abierta la exposición Narraciones del crítico y dibujante J. M. Ken Niimura, una muestra que recoge sus más recientes trabajos de


EXPOSICIÓN DE OBRA GRÁFICA
NARRACIONES
DE J. M. KEN NIIMURA
DEL 5 DE NOVIEMBRE AL 10 DE DICIEMBRE
SALA J. M. DIAZ CANEJA
CASA DE LA CULTURA
C/ Principado de Asturias 28
LAS ROZAS DE MADRID

cómic e ilustración "*dipuestos de una manera diferente*", según el autor. Un catálogo de 32 páginas, en blanco y negro, recoge parte de las obras expuestas en La Casa de Cultura de Las Rozas (c/ Principado de Asturias, 28), a pocos kilómetros de Madrid.

NOMINACIONES EJEMPLARES

La serie *Vidas Ejemplares* ha sido nominada al premio

Junceda que otorga anualmente la APIC (Associació Professional d'Il.lustradors de Catalunya). La serie, creada por Jorge García, Gustavo Rico y Victor Gómez fue publicada en la anterior etapa de TRAMA y combinaba propuestas estéticas con un mensaje político cuya mirada no se limitaba al mundo del cómic sino que actuaba como ventana hacia el mundo exterior.

PRESENTACIÓN DE AWAKENING

El 20 de octubre tuvo lugar en el restaurante La Pepica de Valencia la presentación a medios y libreros del nuevo cómic *Awakening* de Carlos Pagola (guionista), Jorge Balaguer (dibujante) y Antonio Castaño (colorista), en un acto en el que ejerció de maestro de ceremonias el veterano dibujante valenciano Juan Vila. *Awakening* es un cómic de ciencia ficción y superhéroes ambientado en un futuro cercano cuyo nudo argumental se articula en torno al intento de resurrección de Alejandro Magno por parte de un emporio tecnológico, un personaje al que el guionista Carlos Pagola define como un "super*man sin moral*". *Awakening* es un proyecto que consta de seis comic books y en el que se pretende dar, según sus autores, una imagen "*renovada y dramática*" del género superheroico.

VIÑETAS FREAKS EN HUESCA

Bernardo Vergara (también noticia por el estreno de web y weblog en bernardovergara.com) fue comisario de la exposición Viñetas Freaks que reunía en Huesca a veinte dibujantes alrededor del fenómeno monstruoso: Albert Monteys, Darío Adanti, Corbeau, Max, Guillermo, Javier Olivares, José Luis Ágreda, Juaco Vizuete, Manuel Bartual, Juan Berrio, Lalo Kubala, Luis Bustos, Mauro Entrialgo, Óscar Lamora, Pablo Velarde, Pepo Pérez, Sagar Forniés, Sergio Córdoba, Pedro Vera y el propio Vergara. Gracias al festival Periferias pasó mucha gente por la sala y pudieron ver "*malformaciones inquietantes, monstruos góticos y también personajes de la prensa del corazón, ejecutivos, pajilleros y fans de los tebeos o* El señor de los anillos", según su coordinador.

LA ESCUELA BRUGUERA

Cuando los cómics se llamaban tebeos: la escuela Bruguera 1945-1963 es el título del libro escrito por el técnico editorial y divulgador de la historieta Antoni Guiral y editado por Ediciones El Jueves dentro de la colección Mágnum, que de este modo se abre a obras y autores no relacionados directamente con su cabecera semanal. La reivindicación de Bruguera pasa por "*la lectura atenta de muchas de aquellas historietas de humor publicadas de finales de los cuarenta a principios de los sesenta, magníficas por su planteamiento y su grafismo. Este libro trata de evitar que caigan en el olvido*". Se trata de un gran esfuerzo investigador que se inició en el tercer trimestre del pasado año y terminó en julio de 2004. Según nos aclara el propio Antoni Guiral, "*la documentación e información pasó tanto por la lectura de aquellos tebeos como por las entrevistas directas con algunos de sus autores o familiares. Ediciones B merece un agradecimiento especial, ya que fue tan amable de dejarnos investigar en su archivo, así como muchas personas e instituciones, como la Fundación Gin, que me han ayudado con datos, informaciones diversas o abriéndome sus archivos y por supuesto, Ediciones El Jueves, que ha tratado este libro con mucho cariño y, ha realizado un trabajo de producción y diseño genial*". Este libro significa "*la recuperación de un legado, de una memoria histórica, y la reivindicación y el homenaje a aquellos autores que, en tiempo complejos, reflejaron de alguna manera una situación social y política triste y cruel*". **KOLDO AZPITARTE**

SALÓN DEL MANGA

¡ESTO ES HALLOWEEN!

El Salón del Manga cumple diez años con la mejor de las expectativas, lejos queda esa época en la que se rumoreó que podría cancelarse. Según el organizador, FICOMIC, cerca de 60.000 visitantes participaron del evento, prolongado este año un día más, cifra que nada tiene que envidiar a los 80.000 del Saló del Còmic.

Sin duda, el éxito del Salón año tras año recae no tanto en las exposiciones, charlas, proyecciones... sino en la excepcional fidelidad y organización de los otakus, incomparable a la de los fans de los superhéroes o del europeo. En este sentido se ha sabido exportar el modelo participativo del cómic japonés mediante los concursos de doblaje, karaoke y cosplay (en la foto) o disfraces. Como diría Jack en *Pesadilla antes de Navidad*: ¡Esto es Halloween!

Como ya sucedía con el Saló del Còmic, hoy el Salón del Manga, celebrado en Barcelona entre el 29 de octubre y el 1 de noviembre, soporta comercialmente un mercado emergente con sus propias editoriales especializadas como Ivrea o Mangaline que hacen su agosto en pleno noviembre. Hoy, una editora de origen francés como Glénat vive del manga y a este se incorporan hasta los antes reacios como La Cúpula que, tras editar dos obras de Tatsumi y una de Enomoto, ha contratado los derechos de Hideshi Ino, entrevistado en el último TRAMA.

El aluvión de novedades de este Salón, se dice que cerca de 300, ha provocado alguna que otra indigestión. Por ejemplo, la editorial Glénat tuvo serias dificultades por un problema de construcción de su stand que no permitía exponer todos los mangas que tenía previsto. Glénat decidió dar salida al asunto haciendo descuento de sus propias novedades, en principio no permitido, lo que despertó la ira de los libreros.

De hecho, desde hace tiempo, circula el comentario de que las novedades más interesantes en España son las de manga. Y es que llevamos dos citas en la Farga de L'Hospitalet consecutivas con novedades de Tezuka, Taniguchi y Maruo, lo que permite afirmar que el manga de calidad es un fenómeno editorial rentable. No obstante, de paseo por el recinto de 10.000 metros cuadrados, se confirma que el nouvelle manga es un espejismo ante una realidad volcada en los títulos más comerciales, especialmente los de shojo, el género destinado a las chicas; las lectoras

foto: Breixo Harguindey

de manga son un público muy fiel, algo lógico en un país en el que la literatura es un producto consumido esencialmente por mujeres.

La diversidad del mercado del manga permite encontrar un título comercial como *One Piece* de Eichiro Oda junto al magistral *DDT* de Suehiro Maruo, en mi opinión la mejor novedad del Salón. Esta diversificación también llega al formato de libro o tankobon con una tendencia incipiente hacia lo microscópico en lo comercial, para reservar los grandes tamaños a los autores adultos. Jugando una partida de Pachinko en el stand de Atomic Club, uno se pregunta, si ha de suceder, cuánto tardará el manga en tomar el lugar dominante que en nuestro país mantiene el mercado de superhéroes, inmerso en profundas transformaciones. **BREIXO HARGUINDEY**

ADIÓS A SPIDEY

Paul Jenkins deja Spiderman tras más de cuatro años y cincuenta y seis números en los que ha tratado sin éxito de igualar las ventas y críticas obtenidas por su colega J.M. Straczinski. Acompañado inicialmente por un correcto Mark Buckinham que no terminó de conectar con los personajes y posteriormente por el mexicano Humberto Ramos, cuyo estilo gráfico poco realista y cercano al manga no era el más adecuado para la serie, Jenkins nunca llegó a captar la atención del gran público, maravillado por los juegos de manos de J.M.S. Ni tan siquiera el relanzamiento de su serie con un nuevo número uno consiguió atraer a unos lectores que hacía tiempo que habían expresado su opinión. Jenkins ha pasado por varias operaciones de rodilla y tobillo en los últimos años, lo que podría explicar su escasa productividad en términos de cantidad y calidad, aunque otras fuentes hablan de cierta pérdida de interés por el medio a favor de video juegos y la dirección de video clips. Ahora se anuncia que con la salida de Jenkins y Ramos de la serie ésta cerrará (posiblemente para ser relanzada con un nuevo equipo creativo) y lo que sorprende por una vez es el tiempo que Marvel ha mantenido su confianza en Jenkins pese a que no estaba logrando los resultados económicos ni artísticos esperados.

ENSEÑANDO ARTE SECUENCIAL

James Sturm, creador de la excelente *Golem´s Mighty Swing* y conocido entre nosotros gracias a la no menos interesante *Cuatro Fantásticos: Moléculas Inestables*, es noticia por haber fundado el Center for Cartoon Studies, con el que pretende crear en River Junction, Vermont, una auténtica escuela de autores de historietas. Según el propio Sturm, se trata de que sus alumnos sean gente que no busque en los cómics una salida profesional sino que tengan inquietudes artíticas y se quieran dedicar a ello del mismo modo que un pintor o un escultor lo harían. Frente a escuelas

NO SE ES UN SUPERHÉROE PARA SIEMPRE

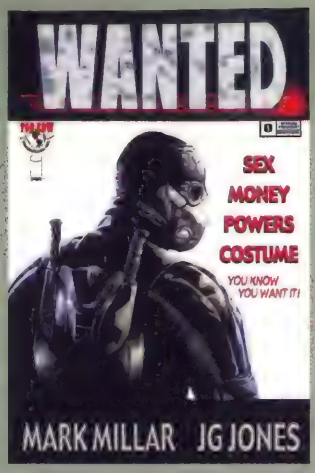
El pasado 10 de octubre moría con 52 años Christopher Reeve como consecuencia de una sepsis generalizada derivada de la infección de una escara, algo común en pacientes que como él carecen de movilidad y han de parmanecer encamados mucho tiempo. Conocido como el actor que encarnó a Superman en los cuatro títulos producidos desde 1978 a 1987, la carrera de Reeve también destacó en títulos como *Lo que queda del día* o *¡Qué ruina de función!* El actor permanecía tetrapléjico desde que en 1995 sufriera un accidente mientras montaba a caballo y usó su fama mundial para promover una fundación –la Christopher and Dabna Reeves Paralisis Resource Center- dedicada a la investigación de la regeneración de la médula espinal, para lo cual él mismo se ofreció voluntario en diversas terapias experimentales. El éxito obtenido con estas terapias (el actor pudo llegar a prescindir del respirador artificial y logró cierto grado de movilidad) abrió un debate a nivel mundial a cerca del uso de las celulas madre, posibilitando así un paso adelante en su investigación y uso terapéutico.

Pero si no la persona, el personaje pervive y Bryan Singer ha hecho público el nombre del actor que encarnará a Superman en su próximo film, el desconocido Brandon Routh, quien deberá lidiar con la difícil papeleta de continuar el trabajo de Reeve a la vez que toma las riendas de uno de los pocos personajes de la historieta que ha trascendido a la categoría de icono popular del siglo XX. **KOLDO AZPITARTE**

más orientadas hacia una salida profesional concreta, como es el caso de la fundada por Joe Kubert, Sturm pretende formar autores más enfocados hacia el mundo de la autoedición. Para ello contará con textos de autores como Edward Tufte, Scott McCloud, David Mamet, David Hickey o Stan Sakai y con la colaboración de artistas consagrados como Will Eisner o Art Spiegelman que darán charlas junto a otros autores jóvenes cuya contribución al medio está siendo notable, como Seth o Chris Ware. Sin duda la experiencia previa de Sturm como profesor de la Savannah College of Art and Design (SCAD) desde 1997 a 2001 en el departamento de arte secuencial, le han dado al autor una visión clara de las necesidades y principales carencias de otros centros de enseñanza menos especializados.

TOP COW EN 2005

Top Cow desvela su plan editorial de tomos recopilatorios para el 2005, que incluye nuevos volumenes de *Witchblade*, *Darkness*, *Strykeforce*, así como *Marc Silvestri: A Tale Of Art And Revolution*, *Hunter/Killer*, el tercer tomo de *Rising Stars* y una edición especial de más de seiscientas páginas recogiendo la totalidad de la obra y varios extras o la exitosa miniserie de Mark Millar *Wanted*, que tendrá dos ediciones, una en tapa dura y otra posterior en tapa blanda. Imaginamos que ahora que en TVE se emite *La espada de la hechicera* (título con el que han rebautizado la serie de televisión protagonizada por Witchblade) es



probable que también en España se reactive la edición de muchas de estas obras, algo olvidadas en los últimos tiempos por Planeta.

MARVEL Y EL CINE

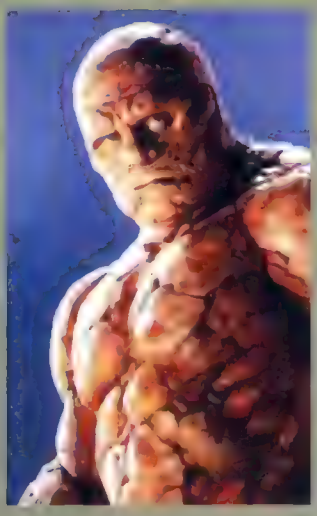
Marvel informa de que varios de sus más populares personajes

LITERATURA SOBRE CÓMIC

Gerald Jones, antiguo guionista de cómics, ha escrito el libro *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters and the Birth of the Comic Book*, un libro que pretende arrojar luz sobre los origenes del comic book y exponerlos al público general. Centrado principalmente en la vida de los creadores de Superman y sus editores, el libro apunta la necesaria conexión entre la mafia, que dominaba la distribución de revistas, y los editores de aquellos cómics. Otro dato importante que se ofrece y que hasta ahora había sido obviado es el hecho de que el padre de Jerry Siegel (creador de Superman junto a Joe Shuster) fuera asesinado en un robo y se teoriza acerca de cómo este hecho pudo influir en las fantasías creativas del joven autor.

No sabemos si este libro verá la luz algún día en nuestro país, pero *La fortaleza de la soledad* de Jonathan Lethem ya se encuentra en las librerias de la mano de Mondadori. Éste título tiene mucho que ver con el hecho de que sus protagonistas son grandes aficionados al cómic de superhéroes, circunstancia que juega un papel fundamental en la novela. Tanto es así que Joe Quesada ha ofrecido a Lethem la posibilidad de escribir para Marvel. Por otro lado, la adaptación al cine de la novela *Las asombrosas aventuras de Kavalier y Clay* de su compañero generacional Michael Chabon, se encuentra en fase de pre-producción; el guión de esta novela sobre dibujantes de superhéroes de los años 40 ha sido escrito por el propio Chabon. **KOLDO AZPITARTE**

tendrán una adaptación cinematográfica en los próximos años. Así, a la tercera parte de *Blade* que se estrena el mes que viene se le unirá el filme de *Elektra* en



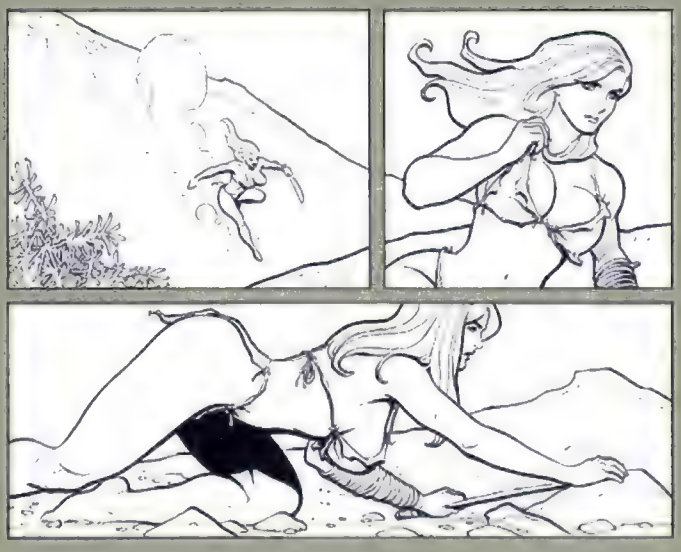
enero de 2005 y *Los Cuatro Fantásticos* en julio. Ya para 2006 se prepara la tercera parte de *X Men* (aún sin director), *Iron Man*, *Ghost Rider*, *Luke Cage*, *Deathlock* y la secuela de *The Punisher*, quedando para el 2007 la tercera parte de *Spiderman*, la segunda de *Hulk* o la película de Lobezno en solitario.

SALVEMOS THE NORM

The Norm es una tira de prensa sobre una pareja, una especie de versión moderna de *Blondie*. *The Norm* trataba de salirse de la norma y, entre otras diferencias, el mejor amigo de la pareja protagonista es un afroamericano divorciado, dos cosas que no se ven con frecuencia en las tiras de periódicos. En una época bastante movida para los suplementos de cómic, *The Norm* no había conseguido introducirse en el suficiente número de periódicos como para garantizar su supervivencia. Pero cuando Michael Jantze, su autor, decidió cancelar la realización de la tira se encontró con que su esposa Nicole, que le había servido de inspiración para crear la mujer del protagonista de la tira, decidió lanzar una campaña para salvarla. Si consiguen que 4.000 personas se suscriban a su página web, Michael Jantze continuará las entregas de *The Norm* únicamente on line.

[illegible]

Frank Cho ha confirmado que su miniserie de *Shanna la diablesa* aparecerá publicada en una versión adaptada para jóvenes lectores y no en la versión original que contiene desnudos. Al parecer, el potencial del personaje como franquicia para una serie de televisión o una película no sería la razón para tal cambio,



Shanna la diablesa

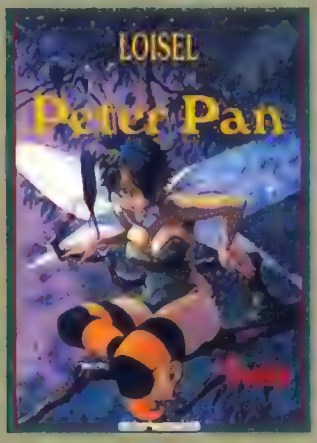
sino la voluntad de Marvel de que el producto llegue a un público lo más amplio posible y que ellos estiman en unos 75.000 lectores. Aun así, Cho asegura que su versión no censurada de la obra verá la luz en algún momento del camino, posiblemente cuando la miniserie sea reeditada en un único tomo.

LA ÚLTIMA CRUZADA DE CLOWES

El firmante de *Eightball* se ha comprometido a escribir *Backyard Resistance* para el productor Scott Rudin (*Sleepy Hollow*, *Zoolander*) y Paramount Pictures, un proyecto que cuenta la historia real del concienzudo remake toma por toma de *En busca del arca perdida* titulado *En busca del arca perdida: La adaptación*, que fue realizado por Chris Strompolos, Eric Zala y Jayson Lamb entre 1982 y 1988 en Mississippi con una cámara de vídeo VHS. La intrusión de Clowes en el cine comenzó gracias a *Ghost World* y continúa con *Art School Confidential*, dirigida por Terry Zwigoff y de la cual ya hay imágenes disponibles en Internet.

NUNCA JAMÁS PETER PAN

Quince años y el doble de álbumes previstos en un principio después, Régis Loisel ha puesto punto final a su personal revisión del mito de Peter Pan. A lo largo de seis álbumes Régis Loisel ha recreado un Peter Pan que, a pesar del inevitable distanciamiento, no deja de recordar el de Walt Disney. Pero, sin despreciar esta referencia, el Peter Pan de



Loisel debe mucho más a su creador literario James Mathew Barrie y a Charles Dickens. El último tomo, que lleva por título *Destinos*, ha sido objeto de un lanzamiento inédito en el mundo de la historieta: el propio autor ha financiado la realización de un film publicitario, con personajes reales. La prensa ha recibido una copia de la película en DVD, acompañada de una entrevista del autor. Loisel asegura estar cansado del proceso artesanal que requiere la elaboración de una historieta y se muestra deseoso de probar otras cosas, desde la pintura hasta el cine. La sexta y última entrega de la serie de Peter Pan acaba de ser publicada en Francia por Vents D'Ouest. En España la serie es publicada por Glénat.

EL COHETE DE TINTÍN

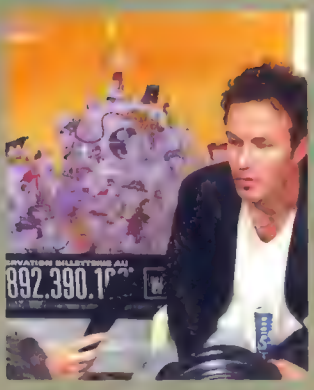
La construcción de la réplica del célebre cohete de Tintin que estaba prevista en Angoulême ha sido abandonada. En 2001 la Sociedad Anónima Moulinsart, encargada de la explotación de los derechos derivados de la obra de Hergé, cedió la exclusiva mundial al Syndicat Mixte du Pôle Image (SMPI) de Angoulême por un periodo de 20 años a cambio de 247.893 euros. Esta asociación ha decidido abandonar el proyecto para concentrar su actividad en "*la formación y la producción de imágenes*".

SE BUSCA REDACTOR JEFE

Thierry Tinlot, redactor en jefe de la revista *Spirou* durante más de diez años, ha presentado su dimisión del cargo aduciendo buscar un cambio de aires e independencia. Thierry ha sido un autentico hombre orquesta en el seno de la revista, consiguiendo no sólo impregnar la redacción de entusiasmo estos años, sino además superar el desafío de mantener dicha revista con tiradas superiores a los 100.000 ejemplares, cambiar el formato de la revista para hacerla más atractiva a los más jóvenes y buscar nuevos valores. Por tanto, Dupuis ha anunciado en la prensa que busca un redactor en jefe para las revistas *Spirou* y *Robbedoes*, así como un editor para la serie *Tous publics* (Todos los públicos).

PROGRAMA DE ANGOULÊME 2005

Zep, ganador del premio ciudad de Angoulême del año pasado ha adelantado el programa de la próxima



edición. Además de las exposiciones –con una de más de 500 m² sobre Zep y otras sobre Dave Cooper, Claire Wendling y *Picsou* (la revista sobre el pato Donald y compañía publicada en Francia)-, y de la presencia de autores consagrados –entre ellos, David Campbell y posiblemente Art Spiegelman y Milo Manara-, hay otras actividades novedosas. Por ejemplo, los conciertos de dibujos, iniciativa donde se ilustrarán delante del público asistente historias de *Little Nemo* por autores como Zep y Moebius con acompañamiento musical en vivo, como en España se ha hecho, por ejemplo, con películas mudas en el Festival de Cine de Gijón. El guión será de T. Smolderen y J.L. Bocquet.

LOS CRÍTICOS ITALIANOS EDITAN

Anonima Fumetti, la Asociación italiana de profesionales del cómic, fundada hace diez años, ha decidido lanzarse al terreno editorial. Anónima Fumetti Edizioni no se dedicará, sin embargo, a la edición de cómics, sino que respetará la finalidad cultural con la que se fundó la asociación, dedicada a la promoción, conservación y difusión de la "*literatura dibujada*", publicando obras sobre el cómic.

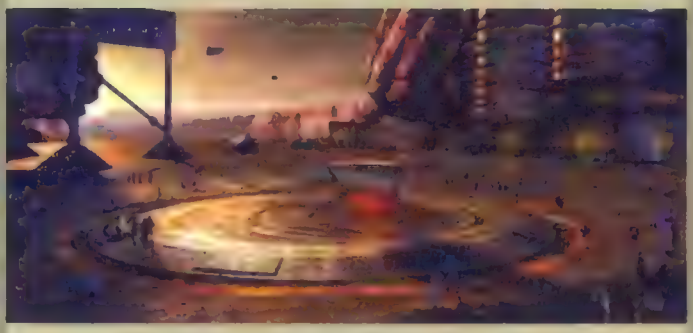
VENDEN MUCHO APRECIAN POCO

Según una encuesta realizada por el instituto Sofres y publicada en la revista *Lire* el libro preferido de los franceses sería *La Biblia*, que figura en cabeza de la lista, seguida por *Los Miserables*, de Victor Hugo y *El principito* de Saint-Exupéry. En quinto lugar figura *El señor de los anillos* y hay que descender hasta el puesto décimo octavo para encontrar un cómic, *Tintin*. Según esta lista la historieta sigue siendo el pariente pobre de las diferentes categorías literarias y culturales. Lo que no deja de ser una contradicción teniendo en cuenta las espectaculares tiradas de algunas historietas, que superan ampliamente las de los libros más vendidos.

CÓMIC RUSO

Une jeunesse soviétique (Una juventud soviética) es el primer álbum de Nikolaï Maslov, autor

siberiano que ha comenzado en el noveno arte frisando en los 50 años. Mas, curiosamente, esta obra que muestra la vida en la Unión Soviética post-Stalin pero pre-perestroika, con sus miserias –culto a la personalidad, condiciones durísimas en ejercito y especialmente el alcoholismo-, presenta no solo una temática original sino también una muy buena narrativa, todavía más destacable habida cuenta de la poca popularidad del cómic en Rusia.



EUROPA IMITA A HOLLYWOOD

Hay un fervor que corroe Hollywood por el cual productores, escritores y directores buscan los personajes del cómic, esencialmente superhéroes, más adaptables a la gran pantalla. En Europa ya existía la experiencia de las adaptaciones de Astérix, con gran éxito de público, pero la tendencia sigue. Acaba de aparecer en Francia la bastante libre adaptación de *La investigación corsa*, el cómic de Pétillon. El director de la película es Alain Berberian, hermano del dibujante Charles Berberian (que forma pareja artística con Dupuy) y, entre los actores, amén de numerosos extras corsos, destacan Jean Reno y Christian Clavier, el dúo de *Los visitantes no nacieron ayer*.

Además, aprovechando la salida del último álbum de *Gil St-André*, *Prisonniers* (Prisioneras), realizado por Khraen y Vallée, se anuncia el rodaje a comienzos del año que viene de una película basada en ésta serie. Se titulará *Méprises* (Desprecios), contará con 8 millones de euros de presupuesto y será dirigida por Douglas Law e interpretada, en los papeles principales, por Vincent Perez y Cécile de France. El guión es de G. Spinelli.

Aún más, se vuelve a relanzar el proyecto de realizar un film de animación por ordenador basado en los mundos creados por Moebius. Inicialmente, en el año 2000, se pensaba hacer en los EE.UU. bajo la dirección/coordinación de Moebius, si bien posteriormente se ha decidido llevar a cabo el proyecto con artistas chinos a partir de los bosquejos facilitados por Girard. La película se llamará *Through The Moebius Strip* (A través de la cinta de Moebius), contará una historia a caballo entre la fantasía y la ciencia ficción y saldrá al mercado en 2005. Destacaremos que Mark Hammill, el actor que encarnaba a Luke Skywalker, dará voz al protagonista. **RICARDO LÓPEZ**

nº1
Mister k
LA OTRA REVISTA QUE SALE LOS MIÉRCOLES
Por solo 1'20 €
...¡Y pensar que en el siglo XX era la gente la que llevaba a los móviles!
CARLITOS FAX. PERIODISTA DEL SIGLO XXX
LA VERDADERA HISTORIA DE...
Harry Potrez
EL OTRO NIÑO MAGO
SAM
Todo sobre tu MÓVIL
ROCKET B
DOS BECARIAS, AGENTES SECRETAS

TODOS LOS MIÉRCOLES TIENES UNA CITA CON Mister k

¡LA NUEVA REVISTA DE HUMOR QUE **NO** TE COMPRARÁN TUS PADRES!

CADA SEMANA EN TU QUIOSCO

¡CON UN JUEGO DE CARTAS DE ESTRATEGIA, SUERTE Y HUMOR!

De Regalo

Y EN NUESTRA WEB

www.revistamisterk.com

CONSIGUE LOS NÚMEROS QUE TE FALTEN, DISEÑA TU CAMISETA, CONOCE A LOS PERSONAJES...

¡Y MUCHAS COSAS MÁS!

MANGAKAS AMERICANOS

Se han anunciado recientemente los ganadores de la última edición del certamen Rising Stars organizado por Tokyopop. Los elegidos son Andy Helms, Dave Iseri y Amy Kim Ganter, y como viene siendo habitual en la potente editorial americana, tienen la posibilidad de presentar algún proyecto que sería editado dentro de las líneas habituales de la empresa. Toyopop está realizando también sus primeros movimientos dentro del mercado japonés, a la caza de jóvenes talentos, en la búsqueda de algún autor revelación que puedan introducir en el mercado americano y japonés de manera simultánea.

NUEVOS JUGADORES EN EL ANIME

Shochiku Co., el estudio de cine más antiguo de Japón, está creando una división de anime que produciría cinco películas al año así como series de televisión. De la misma manera, Hiroshi Yamauchi, antiguo presidente y actual consejero de Nintendo, declaró en una conferencia de prensa que está incitando a su empresa a introducirse en el mercado del anime, movimientos que comienzan a tomar forma en estos momentos. Son importantes las incorporaciones de estas dos empresas en el mercado del anime, que aunque con carácter primerizo, estarán respaldadas por los años de experiencia en sus respectivos campos profesionales.

SHINKAI DE LARGO

Makoto Shinkai es un peculiar director que se hizo famoso por *Hoshi no koe* (La voz de las estrellas), un mediometraje que realizó en su integridad en solitario, incluyendo las voces de sus personajes. Dos años después de esa primera aventura se ha lanzado a realizar su primer largometraje *Kumo no mukou, yakusoku no bashou* (El lugar prometido más allá de las nubes), también en un entorno de ciencia ficción, contando esta vez con un reducido equipo para llevarla a cabo. Inicialmente prevista para su edición en DVD, ha sido estrenada en el Cinema Rise de Shibuya.

Kumo no mukou, yakusoku no bashou

CINE CHINO JAPONÉS

La popular actriz china Zhang Ziyi está inmersa en varios proyectos estrechamente relacionados con Japón. Por un lado interpreta el papel protagonista de la esperada película *Operetta Tanuki Goten* del japonés Seijun Suzuki, director de culto de serie B. Cuando acabe este rodaje se zambullirá en el de *Memorias de una geisha*, adaptación del libro del mismo título de Arthur Golden, en el que compartirá cartel con actores de la talla de Ken Watanabe, Gong Li o Michelle Yeoh. Dado la popularidad que goza en Japón, no sería de extrañar que se la viera involucrada en nuevos proyectos en este país.

AKIRA EN PERSONA

Katsuhiro Otomo ha declarado en una reciente entrevista que existe un proyecto para adaptar *Akira*, su obra más conocida, a película de imagen real, y cuyo director propuesto es el francés Pitof (*Vidocq*, *Catwoman*). Sin embargo aún no ha habido más declaraciones al respecto de esta posible película, que sucede a las de *Tetsujin 28go* y *Ninja Hattorikun*, las dos últimas que adaptan éxitos del anime a imagen real, con recaudaciones en taquilla nada despreciables.

Akira

¿Por qué eléctrica?

MÚSICA
- Guitarra
- Teclado
- Acordeón
- Solfeo

CULTURA E IDIOMAS
- Graduado ESO, preparación al Título Oficial
- Acceso a la Universidad para Mayores de 25 años
- Inglés. Habla inglés con sólo 1000 palabras. Método Maurer
- Francés. Alemán

PROFESIONES SANITARIAS
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio

MEDICINAS COMPLEMENTARIAS
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Naturopatía
- Herbolario clínico
- Quiromasaje
- Monitor de Yoga (Método CIVSI)

VETERINARIA
- Auxiliar de Clínica Veterinaria
- Adiestramiento canino
- Peluquería canina
- Auxiliar clínica ecuestre

DEPORTES
- Monitor de Aerobic y de Fitness
- Monitor de Preparación Física (Entrenador Personal)

BELLEZA Y MODA
- Estética
- Peluquería
- Modelaje, pasarela, Corte, Confección
- Diseño de Moda

ARTES Y DECORACIÓN
- Decoración Profesional
- Escaparatismo
- Curso Práctico de Tapicería
- Modelismo Naval

HOSTELERÍA
- Cocina Profesional
- Hostelería

PROFESIONES TÉCNICAS
- Electricista Profesional
- Fontanería
- Profesor de Autoescuela
- Técnico en Construcción de Obras
- Electrotecnia y Electrónica
- Mecánico de Coches y Motos
- Mantenimiento Industrial
- Técnico en Plásticos Industriales

RIESGOS LABORALES
- TÍTULO OFICIAL de Técnico Superior de Prevención de Riesgos Laborales (Labora Prevención y Consultoría S.A.)
- TÍTULO OFICIAL de Coordinador de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Labora Prevención y Consultoría S.A.)
- Técnico Auxiliar de Coordinador de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Labora Prevención y Consultoría S.A.)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Calidad

INMOBILIARIA
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria

OPOSICIONES
- Justicia
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Auxiliar de la Administración del Estado

EMPRESA E INFORMÁTICA
- Administración de Empresa
- Técnico en Coaching
- Experto en Bolsa e Inversiones
- Contabilidad
- Marketing y Gestión Comercial
- Técnico Fiscal y Contable
- Secretariado
- Relaciones Públicas. Protocolo
- Dominio y práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para

Brevemente te explicamos por qué, después de impartir más de 40.000 Cursos con guitarra clásica, ahora nos pasamos a la eléctrica.

Tu camino: *Aprendiendo con una eléctrica seguirás la vía más rápida y eficaz para tocar, también, la guitarra clásica (si es lo que buscas)*

Tu medida: *No tendrás que dejarte las manos en el intento. Mástil más estrecho y puente regulable*

Tu ritmo: *Su versatilidad te convencerá rápidamente. Varilla tensora, cutaway, pastillas eléctricas, amplificador.*

Tu padre: *Puede que el también se entusiasme y cumpla un sueño de juventud. ¿Por qué negárselo? Ahora, no te extrañe, si lo ves con tus vaqueros rotos o tu camisa preferida*

Tu guitarra: *Elige la tuya y nosotros la TUNEAMOS con el curso.*

CCC 6 Años

WEP

LA MOTA EDICIONES

presenta:

FREEK!

Cine, música, libros, internet, comics, fotografía, televisión, actualidad y mucho más...

Sólo para gente seria

TRAMA

Todos los meses, la revista gratuita que estabas esperando

Puedes también visitar nuestra web:

Sandra Uve

Bocadillos universitarios

Hace unos tres años. Donosti. Universidad Autónoma. Conferencia sobre el lenguaje y la composición en el cómic. Era mi primera charla, desde el otro lado, con universitarios. Pensé en empezar descomponiendo una página de tebeo para, después, excusar mis viñetas por carecer de todo lo imprescindible en un cómic. Cuando hablé de composición, seguí con viñeta y pasé a bocadillo, alguien me interrumpió. "*¿Qué es un bocadillo?*". Silencio sepulcral en el claustro. "*Bocadillo es donde se mete el texto del diálogo o, a veces, el texto en off o, incluso, las onomatopeyas*". Varias cejas se arquean como diciendo, "*¿onomatopeyas?*". Dejo la tiza, siempre miserable, y pregunto a los más de cincuenta alumnos de filología vasca congregados, "*¿cuántas personas de este aula leen cómics? Por favor, que levanten la mano*". Ni una mosca vasca sobrevolaba la clase. Un chaval de aspecto *enrollao* levanta la mano, "*yo he leído* El Jueves". Desolada pero muy digna, respondo "*muy bien. ¿y que es lo que más te gustaba?*". "*Ivá*". Ahora me tocaba arquear la ceja, "*pues debe ser hace mucho porque Ivá está muerto*". Silencio prolongado. La profesora, experta y devoradora de cómics, saldó la conferencia con una forzada charla en la que más de uno se fue como había venido. Jamás he vuelto a dar una conferencia sobre el tema. Pensé, aterrorizada, que si unos chavalillos no tenían la capacidad ni de leer algún tebeo ni de recordar los que habían leído, hablar de viñetas y bocadillos era como una utopía rusa. ¿De que les gustaría hablar a los universitarios?

El pasado enero recibí una llamada de la Universidad de Cuenca. Me invitaban a una conferencia. En la Facultad de Bellas Artes. La experiencia vasca me invadió de nuevo. De pronto aclaran: "*es para que hables de cine porno*". Cuando entré en el claustro aterciopelado en rojo, con el escudo de la ciudad presidiendo una mesa imponente, estaba lleno de gente, cámaras de televisión y radios. "*Buenas tardes. Gracias por venir. Nos acompaña Sandra Uve, guionista, dibujante de cómics y directora de cine porno*". Tres horas duró aquello. El porno sirvió como desencadenante para hablar de cómics. Todo el mundo dijo algo. Y yo pensé, "*no hay suficiente pan en el mundo para hacer tantos bocadillos*".

los tebeos del Doctor Memoria

Como lo recuerdo todo recuerdo, sobre todo, como todos, el fulgor de Frank Miller. Tras su segunda incursión en la serie ya se habían contado todas las historias de Daredevil. Ann Nocenti era una chica lista que había conseguido un puesto de editora en Marvel sin haber leído un tebeo en su vida. Nocenti, chica leidilla, chica progre, encontró el género superheroico como un terreno fértil para hablar de temas no superheroicos, temas sociales, cuestiones progres. Ann Nocenti entró en *Daredevil* después del ruido y la furia de Frank Miller en *Born Again*. Ya no había historias que contar sobre el personaje pero Nocenti las contó con maestría, a veces con fulgor. Con la entrada de John Romita Jr. como dibujante regular Nocenti planteó una saga que nos mostraba a un Daredevil neurótico, vehemente, bastante humano, a veces casi cruel. Era el superhéroe callejero por excelencia, vivía en Nueva York, como su autora, compartía su rabia. Daredevil ardió de pasión sexual por Maria Tifoidea y huyó de la ciudad para descubrir la América profunda, tan enferma. Luego Romita dejó la serie (que Cómics Fórum publicó a partir de 1989) y llegó Lee Weeks como dibujante regular y la decadencia.

El mundo de **Juaco Vizuete**

previews

PREVIEWS | NOVIEMBRE 2004

4,5 dólares. Diamond. previews.diamondcomics.com

Previews es el nombre del catálogo de compra por correo de material americano en el que puedes ver imágenes y leer descripciones de los comic books, tomos, revistas, libros, DVDs y merchandising que será puesto a la venta dentro de tres meses y pedirlo a tu librero favorito. Este mes, el material de diciembre.

El mes del cine. Mientras DC Comics se prepara para el casi seguro éxito de *Constantine* con el pequeño handicap de que el aspecto del personaje del cómic (un sosias de Sting) no se parece en nada al de la película (Keanu Reeves), en Marvel cruzan los dedos para que *Elektra* no siga el decepcionante camino comercial de *The Punisher* y cinematográficamente supere a *Daredevil*.

DC pone a la venta hasta quince tomos de su catálogo con John Constantine como protagonista, de los que dos son nuevos: *Constantine: The Hellblazer Collection*, con una selección de buenas historias acompañando a la adaptación cinematográfica, y *Rare Cuts*, con historias sueltas que habían quedado fuera de los tomos anteriores pero que no merecían guardarse en el olvido. Por lo demás, dos interesantes novedades relacionadas con Superman (*Strength*, una miniserie prestigio de tres números escrita por Scott McCloud y *Bizarro World*, o cómo un autor independiente puede sacarse un dinerillo extra sin perder la dignidad) y la nueva serie de Marcos Martín, Álvaro Lopez y Javi Rodríguez, escrita por Bob Harras, el antiguo jefazo de Marvel, y que presenta un personaje, Breach, que comenzó siendo una versión remozada del Capitán Atom y ha acabado siendo un personaje nuevo y distinto. Tampoco conviene olvidar la reedición en tomo de *ExMachina* y *Seaguy*, dos buenas miniseries que merecen estar en tu biblioteca.

Marvel lanza varias nuevas series (*Araña*, *X-23*), miniseries (*Phoenix*) y tomos (*Elektra: The Hand*, *Ultimate Elektra: Devil´s Due*, la adaptación cinematográfica) protagonizados por mujeres. También destacan otras miniseries como la de Spiderman y la Antorcha Humana o la de Beta Ray Bill, ambas con un extraño sabor clásico. Ya dentro de las series regulares celebramos el retorno de Peter David a *Hulk* (¿de modo temporal?) y la llegada de un excelente guionista a *X Men*: Peter Milligan. En cuanto a los tomos, destaca el *Marvel Visionaries* dedicado a Stan Lee, un libro en tapa dura que reedita buena parte de su material más conocido y algunas rarezas de sus inicios, así como el *Essential* que se dedica a la colección de *Peter Parker: Spiderman*, la

misma que edita Planeta y se supone que seguirá editando Panini en su línea Excelsior.

De Dark Horse destacamos la última obra de Peter Bagge (*Apocalipse Nerd*) un autor de trayectoria desigual desde su celebrada *Odio*.

Image tiene en los Desperado Studios su principal fuente de novedades destacables y así tanto la serie de fantasía *Beyond Avalon* como el tomo recopilatorio de historias cortas aparecidas en la revista *Negative Burn*, merecen una oportunidad. A esto debemos añadir el cuarto tomo recopilatorio de *Invincible* de Robert Kirkman, a quien entrevistamos en este número de TRAMA.

En cuanto a las editoriales independientes, destacamos la edición de *Jenny Finn* en dos prestigios de la mano de Atomeka Press (es de suponer que esta vez no dejarán la serie a medias tal y como hizo Oni Press en su momento pese a estar escrita por Mignola). Por su parte, Moonstone nos sorprende con un genuino western de la mano de Chuck Dixon y el argentino Enrique Alcatena, mientras que IDW se muestra como una editorial dinámica y ambiciosa y a la reedición de *Grimjack*, añade una nueva miniserie y la adaptación de un cuento infantil escrito por Clive Baker.

Finalmente y para los coleccionistas, Dynamic Forces edita un póster, perdón, una litografía realizada por John Romita Sr. y Alex Ross que cuesta la friolera de 40 € o 90 € si lo quieres firmado. Eso sí, antes de decir que no lo vas a comprar, míralo porque es tentador.

LOS 15 DEL MES

Apocalipse Nerd. Peter Bagge. Comic book. 32 págs. B/N. 3$. (Pág. 20). ***Superman: Strength.*** McCloud, Amancio y Austin. Prestigio 48 págs. Color. 6 $. (Pág.65). ***Bizarro World.*** Varios. Cartoné. 200 págs. Color. 30 $. (Pág. 72). ***Breach.*** Harras, Martín y Lopez. Comic book. 40 págs. Color. 3 $. (Pág. 74). ***Constantine: The Hellblazer Collection.*** Rústica. 168 págs. Color. 15 $. (Pág. 110). ***Constantine: Rare Cuts.*** Rústica. 160 págs. Color. 15 $. (Pág. 111) ***Beyond Avalon.*** Pruet y Sudzuka. Comic book. 32 págs. Color. 3 $. (Pág. 131). ***Negative Burn: The Very Best From 1993-1998.*** Rústica. 200 págs. B/N. 20 $. (Pág. 176). ***Araña.*** Avery, Cruz. Comic book. 32 págs. Color. 3 $. (Pág. 176). ***X-23.*** Kyle, Yost y Tan. Comic book. 32 págs. Color. 3 $. (Pág. 176). ***Stormbreaker: The Saga Of Beta Ray Bill.*** Oeming y Di Vito. Comic book. 32 págs. Color. 3 $. (Pág. 176). ***Ultimate Elektra: Devil´s Due.*** Carey y Larroca. Rústica. 120 págs. Color. 12 $. (Pág. 176). ***Marvel Visionaries: Stan Lee.*** Varios. Cartoné. Comic book. 336 págs. Color. 30 $. (Pág. 176). ***Grimjack: Killer Instinct.*** Ostrander y Truman. Comic book. 32 págs. Color. 4 $. (Pág. 295). ***Wyat Earp: Dodge city.*** Dixon y Alcatena. Comic book. 32 págs. B/N. 3 $. (Pág. 307).

SUSCRÍBETE A TRAMA

TRAUMATÍZATE POR SÓLO 25 EUROS AL AÑO Y RECIBE CÓMODAMENTE EN TU CASA LA REVISTA TODOS LOS MESES

ENTRE TODAS LAS SUSCRIPCIONES RECIBIDAS ESTE MES SORTEAREMOS UN ÁLBUM DE ADICTOS A LA OUTSIDA DE JOEL ANDREAS

Escríbenos a suscripciones@astiberri.com o a TRAMA. Aptdo. de Correos 485, 48080 Bilbao

ROBERT KIRKMAN

nueva sangre para el héroe americano

Tiene 25 años y admite ser un Marvel zombie, su sueño como guionista se cumple ahora con un contrato en exclusiva para esta editorial. La edición en España de tres de sus cabeceras le convierten en blanco de miradas curiosas. ENTREVISTA DE **KOLDO AZPITARTE**

A pesar de su edad ha recorrido ya un largo camino en el mundo del cómic, comenzando por la autoedición con el iconoclasta *Battle Pope*, siendo acogido, después, en Image y firmando un contrato en exclusiva con Marvel, donde desarrollará varios proyectos durante este año y el siguiente. Ahora que Aleta publica *Invencible* y *Tech Jacket* y Planeta se dispone a hacer lo propio con *The Walking Dead* en mayo de 2005, nos cruzamos con él en el momento más oportuno.

El primer cómic que escribiste fue *Battle Pope*, un tebeo en el que el superhéroe era un Papa que había abjurado de todos sus votos y cuyo compañero de aventuras es ¿Jesucristo? ¿Consideraste la posibilidad de estar ofendiendo a algunos lectores con historias como esa?
Cuando trabajas en pequeñas compañías no sólo estás compitiendo contra otras igualmente pequeñas, sino que también lo estas haciendo contra Marvel, DC e Image, por lo que debes hacer *algo* para llamar la atención. Decidí hacer un cómic ofensivo para tratar de captar la atención del lector. No funcionó tan bien como yo esperaba, ya que si aunque fue bien recibido, nunca generó controversia alguna.

¿Tuviste algún tipo de problema con la censura?
No, ninguno. Yo era el editor además del creador y escritor de la serie y el distribuidor no tiene ninguna relación con el contenido del cómic.

Tu humor en *Battle Pope* está en la onda de escritores británicos como Millar o Ennis. ¿Consideras a alguno de ellos como una influencia en tu carrera?
Soy un fan de todos los escritores británicos. De hecho, la primera vez que conocí a J. Torres (*Teen Titans Go!*) en Chicago, él creía que yo era británico. Fue bastante divertido.

LA DEFENSA DE UNA NACIÓN

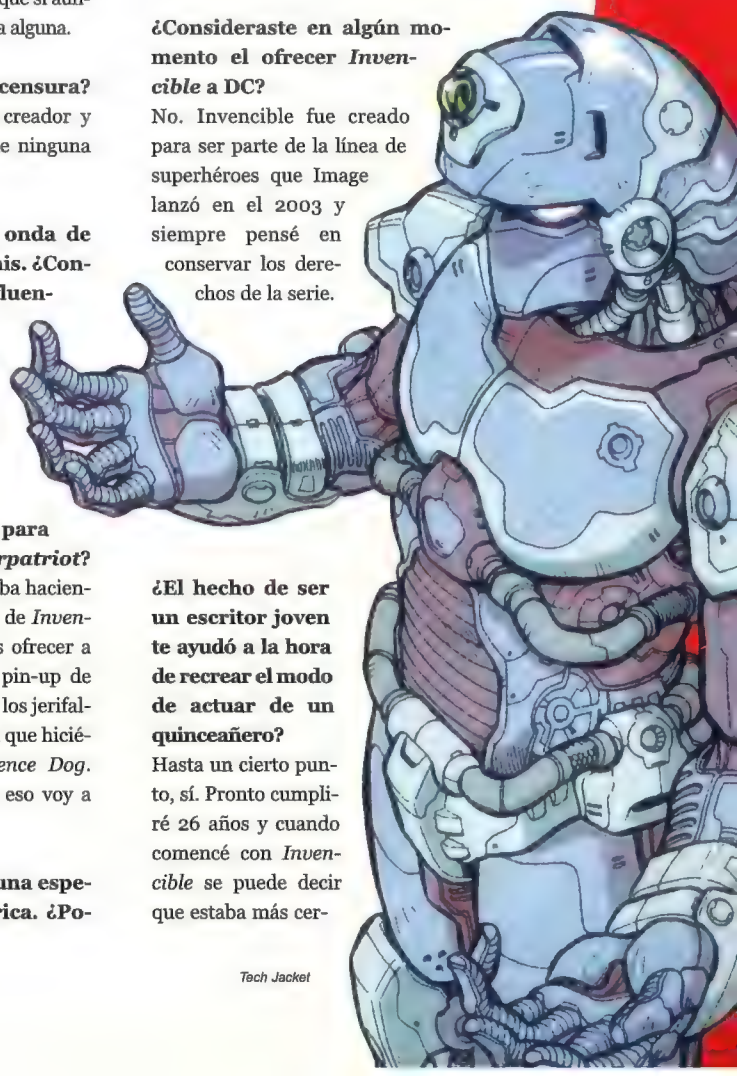
¿Cómo contactó contigo Erik Larsen para ofrecerte escribir la miniserie de *Superpatriot*?
Erik y yo éramos colegas y por esa época estaba haciendo un cómic junto a Cory Walker (dibujante de *Invencible*) llamado *Science Dog* que pensábamos ofrecer a Image. Mientras eso ocurría, Cory hizo un pin-up de Superpatriot para Larsen y cuando el resto de los jerifaltes de Image vieron la ilustración, nos dijeron que hiciéramos la miniserie suya en lugar de *Science Dog*. Escribir *Superpatriot* fue un puntazo y por eso voy a hacerlo de nuevo próximamente.

Mucha gente cree que Superpatriot es una especie de versión Image de Capitán America. ¿Podrías explicarnos las principales diferencias entre ambos personajes dado que has tenido la oportunidad de escribir a los dos?
Superpatriot tiene una actitud más dura. Su personalidad se formó durante las décadas de los cuarenta, cincuenta y sesenta, tiempo en el que el Capi estuvo en hibernación. Esto hace que Superpatriot sea muy diferente en el sentido de que ha tenido que convivir con mucha más basura. Es un contemporáneo, mientras que Capitán América es un hombre de otra época.

Creaste *Invencible* en mayo del 2002. ¿De dónde surgió la idea para el personaje?
No se de dónde surgió exactamente. Estaba tratando simplemente de crear un superhéroe atractivo, que pudiera dar juego durante un buen tiempo. Mucha gente me dice que es como debería ser Superboy si lo escribieran bien. Si eso me permite escribir al personaje hasta que sea viejo, me parece perfecto.

¿Consideraste en algún momento el ofrecer *Invencible* a DC?
No. Invencible fue creado para ser parte de la línea de superhéroes que Image lanzó en el 2003 y siempre pensé en conservar los derechos de la serie.

¿El hecho de ser un escritor joven te ayudó a la hora de recrear el modo de actuar de un quinceañero?
Hasta un cierto punto, sí. Pronto cumpliré 26 años y cuando comencé con *Invencible* se puede decir que estaba más cer-



Tech Jacket

ca de los veinte que de los treinta, pero ya no puedo decir lo mismo. Realmente me inventé toda esa mierda: no sé mucho acerca de la juventud de hoy en día y me dan un poco de miedo.

Al ser una serie abierta, ¿tienes pensado cómo hacer evolucionar y crecer al personaje o lo vas a transformar en un eterno adolescente?

No. Tengo planes para Mark como un superhéroe casado y con su propio hijo. La historia no va a avanzar en tiempo real, pero avanzará.

UN CUERPO ARMADO

***Tech Jacket* no tuvo el éxito de *Invencible*. ¿A qué crees que es debido?**

En *Tech Jacket* estaba tratando de tomarme mi tiempo y trabajar más con el personaje que con el argumento. La última página del primer número debía haber sido la primera del cómic. Creo que no llegué al material interesante suficientemente pronto para que los lectores se pudieran identificar con el personaje. Creo que es tan buena como *Invencible* y el trabajo de E.J.Su, Ron Riley y Val Staples fue fantástico. Volverá pronto y es posible que haya algún crossover con *Invencible*.

***Brit* es una serie de números especiales que están también situados en el universo de *Invencible*, pero el tono de las historias de *Brit* es muy diferente al de ésta.**

Desde luego se trata de dos cómics muy diferentes desde el punto de vista de la madurez. Sin embargo, los mundos de *Invencible* y *Brit* se solapan mucho mejor que el de *Tech Jacket* y el de *Invencible*, ya que Donald, Cecil y el propio Brit han aparecido ya en *Invencible*. De hecho, Donald y Cecil son personajes secundarios fijos en *Invencible*.

En *Brit*, Tony Moore dibuja en blanco y negro con grises. ¿Fue una decisión artística o económica?

Fue una decisión económica, pero también fue una prueba para ver qué aspecto tendría *The Walking Dead*, nuestro siguiente proyecto.

UN POCO ZOMBIE

¿Cómo definirías *The Walking Dead*?

Es una aventura épica de supervivencia con pequeñas pinceladas de horror zombie.

Tony Moore deja paso a Charlie Adlard en el segundo arco argumental de esta serie. ¿Por qué?

Era un buen momento para que Tony cambiara de aires. Ahora está trabajando en otra cosa. Charlie aporta a la serie un increíble sentido de la ambientación. Es simplemente espectacular. Cada página que me envía me vuelve loco. Yo ya era un fan suyo antes de ser profesional y trabajar con él es todo un reto.

Ibas a escribir una miniserie de cinco números para Marvel-Epic pero fue cancelada junto al resto de la línea. ¿Resultó frustrante para ti?

Desde luego. Sobre todo si tienes en cuenta que soy lo suficientemente raro como para considerar a Sleepwalker mi personaje Marvel favorito y ese iba a ser mi primer trabajo para ellos. Ya tendré otra oportunidad y entonces será bajo mis condiciones y será genial, todo el mundo verá lo buen personaje que es.

SIEMPRE ES MEJOR TENER CUI...
YAWN
LO SIENTO... NO ESTOY ACOSTUMBRADO A TRASNOCHAR...
AÚN SOY NUEVO EN ESTO... EMPECÉ HACE DOS MESES.
TE ACOSTUMBRARÁS. LOS SUPERHÉROES ADOLESCENTES EMPEZAMOS A BEBER CAFÉ A MUY CORTA EDAD.

Marvel Team-up #1

¿Creíste que ahí se acababa tu carrera en Marvel?
Totalmente. Soy un tipo bastante inseguro.

No has escrito para DC. ¿Eres un Marvel zombie, un fan militante, o simplemente fueron los primeros en contactar contigo?
Soy un Marvel zombie. No descarto que en algún punto de mi carrera vaya a escribir para DC pero nunca me lo han ofrecido y mientras crecía siempre leí Marvel.

Ahora escribes la serie *Marvel Team-up*, en la que pareces estar cumpliendo un sueño de infancia usando todos los personajes Marvel que puedes. ¿Eres una de esas enciclopedias andantes del Universo Marvel como Kurt Busiek?
Es un sueño hecho realidad, como bien dices. Puedo escribir sobre el personaje que quiera cada mes. Es duro no poder meter a Sleepwalker todos los meses. Tengo que investigar mucho para cada número. Yo no soy Kurt Busiek, que sí que es como tú lo describes.

¿Te permiten en Marvel hacer uso de tu brillante sentido del humor o te ponen restricciones?
No, para nada. Mis cómics son tan simpáticos y estúpidos como siempre. Creo que en el futuro trataré de reducir el humor, ya que creo que a los lectores les gustan las cosas un poco más serias, pero no lo hago porque Marvel me lo haya pedido sino por deseo propio. ■

FAMILIAS
súperdisfuncionales

Los superhéroes siempre han tenido relaciones complicadas con sus vástagos o progenitores. La tradición de la familia superheroica quizás arrancó en plena era dorada, cuando el Batman de Bob Kane adoptó a Robin y llega hasta el Invencible de Kirkman, dejando en el camino un puñado de buenas historias y muchos problemas. Ejemplo de ello son los ClanDestine de Alan Davis (en la imagen), paradigma de familia superpoderosa y disfuncional. Robin se hizo adulto, por fin, en los ochenta, tras liderar vestido con aquellos calzoncillos verdes a los Titanes, un grupo con hijos o ahijados de superhéroes: Wonder Girl (réplica juvenil de Wonder Woman), Aqualad y Aquagirl (de Aquaman), Speedy (de Flecha Verde) o Kid Flash (de, claro, Flash). En el bando de la Marvel es ineludible no mencionar la problemática de los 4 Fantásticos con Franklin Richards. Y a los mutantes, que darían para tantas páginas. El profesor Xavier engendró a Legión, villano terrible; y Cíclope es padre e hijo de socios del gremio. (Corsario lo es, aunque sea de forma lateral. Y también el rudo Cable, que llegó del futuro con más canas que su padre). La guinda la pone, claro, otra vez, Alan Moore. Su Miracleman tuvo una hija, la vimos surgir de las entrañas de Liz Moran. Capítulos después Liz Moran salió de la vida de Miracleman y, con la puerta en las narices, el rubio superhombre escuchó estupefacto la voz que surgía de la cuna: "¿Padre? Es hora de que hablemos de Madre, ¿no crees?". **VALENTÍN VAÑÓ**

SANTIAGO VALENZUELA

MUNDO SIN FIN

Rescatado de la fanedición y los concursos gracias al Certamen de Cómic del Injuve en 1998, Valenzuela es el creador de una saga, el autor de humor viperino, el dibujante de trazo reconocible. Su semblante sereno y discreto no anticipa ni desvela el increíble universo que guarda cuando su lengua y su lápiz se desatan. ENTREVISTA DE **PEPO PÉREZ**

Fotc: Manuel Bartual

Con tres gruesos tomos ya editados por la alicantina De Ponent, *Las aventuras del Capitán Torrezno* se ha convertido en la serie más ambiciosa emprendida por un autor de la nueva historieta española. La publicación este mes de su cuarta entrega, el extraordinario *Extramuros*, confirma a Santiago Valenzuela (San Sebastián, 1971) como una figura de talla internacional. Además de eso, el próximo año piensa publicar una recopilación de sus historias cortas. Licenciado en Bellas Artes por la Complutense de Madrid, cuesta reconocer las influencias en su dibujo, salvo quizás *"algunas cosas de los setenta, ya que es la época en que yo era pequeño y por tanto el momento más receptivo en el que todo tiene algo deslumbrante"*. No ha pensado mucho si posee o no un estilo propio ni de dónde viene, aunque sí cree que el que usa para su célebre *Torrezno* no es muy habitual en él, ya que al tratarse de una saga de aventuras le exige cierto realismo. *"En cambio, cuando dibujo humor me tomo más libertades. Aparte de eso, la línea clara no me gusta mucho, aunque Daniel Torres sí"*.

creo. No tengo muchos dibujantes favoritos porque el dibujo en los cómics, pasado cierto nivel mínimo, no me importa demasiado. Por eso casi diría que mi autor preferido es Fred, cuyo dibujo no me dice gran cosa, pero que me transporta inmediatamente a un mundo sin peso, sin gravedad, donde todo es posible. Y no hablo de *evasión*, sino tal vez de alucinación. Algo parecido a lo que ocurría con *El Garaje Hermético* de Moebius.

En *Torrezno* demuestras que eres uno de los pocos autores españoles actuales que cuenta con un mundo propio y original, al margen de las modas del momento.

No sigo mucho la actualidad comiquera, ni la patria ni la foránea, así que no puedo comparar mucho; la inmensa mayoría de lo que se publica ni lo conozco siquiera. Tampoco sé muy bien cuáles son esas modas. Sí conozco la moda actual del costumbrismo, que me resulta incomprensible.

YO, LA VERDAD, NO CREO QUE SEA ALGO TAN GRAVE... ¿A USTED SE LO PARECE?
NO, NO ES ALGO TAN RARO. QUIERO DECIR QUE, BUENO, TODOS TENEMOS UNA...
...UNA PERSONALIDAD, EH... VARIADA, POR ASÍ DECIRLO... UNA PERSONALIDAD MÚLTIPLE.

Hay un método en su locura (TOS 8)

¿Qué más historietistas te interesan?

Luis Durán no suele decepcionarme. Y me gusta mucho lo que hace Miguel Brieva. Dibujantes consagrados españoles, los de siempre: Miguelanxo Prado, Torres, Carlos Giménez, José María Beá. El *4 Botas* de Keko, como guión no me llenó del todo, pero gráficamente, línea, mancha, ritmo, sobre todo, me pareció muy bueno. Y en cuanto a clásicos, un poco de todo, tirando siempre por la vía fantástica aunque con excepciones. Siempre me gustó Bourgeon. Tardi es uno de mis favoritos. José Muñoz creo que es, o ha sido, el mejor dibujante de cómics de todos los tiempos; otra cosa es que sus obras sean los mejores cómics de todos los tiempos, que no lo

¿Por qué?

En los últimos tiempos, el llamado *cómic adulto* se supone que se ha ampliado con toda esa línea *vivencial*, o autobiográfica o como lo quieras llamar, que a mí la verdad no me interesa nada y me parece, como poco, tardoadolescente. Aunque el problema no es que sea realista, ni siquiera costumbrista, porque en realidad es como una versión devaluada, y falsa, del realismo; incluso puede haber un buen humor costumbrista, el problema no es ése. A mí me gusta más lo fantástico y todo aquello que le da una vuelta de tuerca a lo real, pero también hay muchos cómics realistas que me encantan. El problema de estos cómics sentimentales o *de la experiencia* que

están de moda ahora es que, me parece, no tienen ni mucha densidad ni mucha experiencia.

La narrativa de *Torrezno* es llamativamente morosa. ¿Por qué ese ritmo con tan pocas elipsis?
Supongo que se debe al origen de la serie. Por entonces yo llevaba dos o tres años haciendo historietas para concursos, ganaba bastante más que como profesional, y no lo digo para desanimar a nadie, y como las historias casi siempre tenían que ser de cuatro páginas, al final estaba harto de meter mil viñetas y mil chistes intentando aprovechar el espacio. Así que cuando empecé el *Torrezno* la consigna era demorarse todo lo que hiciera falta, tanto en tiempo como en detalles y explicaciones.

Extramuros

...COMO SI...COMO SI ESTUVIERA TRABADO, O TUVIESE ALGÚN TIPO DE MECANISMO...¡QUÉ COSA MÁS RARA! UNA PUERTA, EMPOTRADA EN UNA ESPECIE DE PANEL CORREDIZO QUE... VAMOS A TIRAR DEL OTRO LADO.

Algunos te han criticado un exceso de diálogos. ¿Qué tienes que decir al respecto?
Que si a las pocas páginas de tortura logorreica mis bocadillos aburren al lector, éste debería aceptar el fatal hecho de que ha gastado sus euros en balde, y tirar el libro a la basura. Pero si piensa que tienen alguna gracia, que sirven para ir conociendo matices nuevos de los personajes o de la acción, entonces ¿de qué se queja? ¿Por vicio? ¿Porque incluso las cosas que le gustan le cansan? ¿Por qué quiere que el disfrute se acabe cuanto antes? ¿Problemas de mantenimiento de la atención?

Sin embargo, tus diálogos están muy bien escritos. Me refiero a que los personajes no hablan del mismo modo, cada uno tiene su propia voz, y eso es algo que muchos guionistas no saben lograr.
Al contrario que casi todas las demás historias que he dibujado, que suelen ir estructuradas en torno a un narrador subjetivo, *Las aventuras del Capitán Torrezno* se desarrollan en torno a los diálogos, quitando brevísimos incisos en off. Así que no hay más instrumento para individualizar a los personajes que sus propios actos y palabras. Yo, la verdad, me lo paso mejor escribiendo con narrador o voces subjetivas, pero eso no va muy bien con la aventura, creo.

Hay elementos temáticos en *Torrezno* sorprendentes: por ejemplo, en el primer tomo, el principal tema a partir de la segunda mitad es una especie de parodia del Génesis. No recuerdo antecedente de algo así en el cómic.
Lo del Génesis deformado o parodiado surgió de un cuentecillo que escribí hace mucho, centrado en la figura del viejo funcionario que crea un mundo en miniatura, pero ahí el micromundo era sólo un chiste, un elemento narrativo, puro atrezo. Luego surgió la idea de cómo podía haber evolucionado ese mundo y poco después lo conecté con el Torrezno, y ahí ya se lió todo.

Explica eso un poco más.
Torrezno es un personaje que ya se había fogueado en las historias humorísticas de bares y arrabal publicadas en *Jarabe*, un fanzine que hacíamos en la facultad, que me gustaba por su indefinición y su natural adaptable, nada quejica. Lo retomé y lo lancé en salto espacio-temporal a ese mundillo diminuto. Eso, además, me permitía mantener un contacto con la realidad, usarla como contrapunto. Porque, a pesar de todo, la historia transcurre en la realidad, en un sótano de una casa y en una época que es más o menos la actual. Por eso no me gusta mucho la etiqueta de *fantasía heroica* aplicado al *Torrezno*. Me gusta dibujar ciudades amuralladas y galeras, no oficinas ni interiores domésticos contemporáneos, pero con cierto apego a la realidad, algo que me parece necesario viendo el mundo en que vivimos. No por hacer una crítica social sino por no empezar a levitar y perder de vista el suelo.

Pero en la serie sí hay cierta crítica social, política y religiosa que resulta bastante graciosa y cruel. ¿Qué importancia das al humor?
El humor es lo que te permite enfrentarte por enésima vez a la página en blanco pensando en si ese chiste funcionará, preparando el lenguaje corporal de las figuras, los ademanes, el golpe de efecto de la frase. A veces me río dibujando, o más bien abocetando. En cuanto al sentido religioso de la gente ni entro ni salgo. Lo que pasa es que la religión es muy risible, sobre todo las modernas: el esoterismo, las sectas, los ovnis, la fe femenina en el Destino Individual o en el Carisma y demás lindezas. Las religiones tradicionales tienen aún cierto empaque, cierta parafernalia polvorienta y vetusta que casi da pena que se pierda.

¿Habrá continuación a *Extramuros*?
Sí, hay unos veinte o treinta tomos más para *Torrezno*. O cincuenta, quien sabe. Tengo material escrito, sinopsis o episodios detallados para eso y más. Supongo que palmaré antes de acabarlo, y ya me jode.

¿Aspiras a ganarte la vida con esto?
Creo que todavía, con mucha ingenuidad y a bastante largo plazo, aspiro a vivir del cómic. Pero menos que ayer y más que mañana. Quizás en el extranjero pero veo muy difícil colocar fuera al Torrezno, al que, creo, se vería como algo raro y marginal, sobre todo el primer tomo, que aún se ve bastante novato. Por eso quiero escribir proyectos más comerciales, quizás para Francia, pero para ser dibujados en color y por otros dibujantes que tengan un estilo más actual y suelto que el mío.

Van cuatro tomos de la serie, 550 páginas, publicadas en tres años, ¿por qué algo tan ambicioso, con lo poco que se gana en el cómic español?
Me parece que está bien ser ambicioso en estas cosas, que en el fondo son inofensivas. Lo malo sería serlo en asuntos como el dinero, los honores, el medre social o el protagonismo en la tertulia de los sábados. Y además alguna razón tiene que haber para levantarse por la mañana, cada cual se construye sus propios incentivos. Hay gente que colecciona vitolas de puros, o que se construye una reproducción en miniatura del estadio de Riazor en su casa, y ni siquiera cobra un duro por ello. Héroes anónimos de la inutilidad suprema del Arte. Así que sí, no te preocupes, hay continuación, y mucha, para las aventuras del Torrijilla. ■

"Hay unos veinte o treinta tomos más para el *Capitán Torrezno*. O incluso cincuenta, quién sabe. Tengo material escrito, sinopsis o episodios detallados para eso y más. Supongo que palmaré antes de acabarlo, y ya me jode".

Torrezno y Sumo Sacerdote

NUDO

MANOLO MOLERO, DE FUTURAMA A DDT

CÓMO LLEGAN LOS TEBEOS A NUESTRAS MANOS (PARTE 1)

El eslabón más controvertido de la cadena mercantil que une al creador con su lector es aquel que se encarga de la difusión, del reparto. Un intermediario clave que asimila un gran porcentaje del coste final de un tebeo. Dos protagonistas diferentes nos sirven para estudiar el mundo de la distribución en dos entregas. Apretamos el nudo.

Hace ya más de dos décadas, Manolo Molero abría las puertas de 1984, la primera librería especializada de Valencia. Una librería que pasaría a denominarse unos años después Futurama y que ha sido el germen de una distribuidora especializada en cómics, Distribuidora De Tebeos (DDT). Una trayectoria que le coloca en una situación ideal para hablar de la situación del tebeo en España como lector, librero y distribuidor.

Viviendo plácidamente con una librería especializada, ¿cómo se mete uno en la locura de montar una distribuidora especializada en tebeos?
Por mi mala cabeza. La idea de la distribuidora estaba latente desde hace mucho tiempo, con pensamiento de crearla e impregnarla del mismo espíritu con el que yo trabajaba en la librería. Hace 25 años, cuando abrí la librería, nadie sabe bien el suplicio que suponía conseguir material, se tenían que dejar fianzas de más de 600.000 pesetas y además te miraban como un bicho raro porque no pedías ni el *Interviú* ni el *¡Hola!* Y te quedabas con unos cuantos números del *Totem* o *Blue Jeans*. Durante años sólo se podía trabajar directamente con las editoriales, por eso surgió la idea de una distribuidora especializada en tebeos. Hace cinco años me decidí a poner en práctica la idea que tenía en mente, aglutinando un material disperso de distintas editoriales y ofreciendo al librero una serie de servicios que yo pediría como tal.

Muchas editoriales se lamentan al comprobar que sus tebeos no llegan a las librerías, sobre todo a las que no están en grandes municipios. ¿Es un problema de las distribuidoras o de los libreros que no piden el material?
Por la experiencia que tengo, creo que de los libreros. En algunos casos por desconocimiento y en otros porque tienen que seleccionar a la hora de pedir y se quedan con las novedades más comerciales. Por desgracia, los libreros en general no están por la labor, lógicamente, porque como no tengas espacio y apoyo financiero es muy difícil de soportar la ingente cantidad de novedades que aparecen.

foto: Valentín Varó

A partir de enero de 2005, la entrada de Panini con la publicación de Marvel cambiará el panorama editorial español. ¿Qué crees que ocurrirá con las distribuidoras?
Vamos hacia una única gran distribuidora con gran poder, que irá minando el funcionamiento de las pequeñas en una situación similar a la del pequeño comercio y las grandes superficies. Quiero pensar que siempre quedarán cuatro exquisitos que lo entenderán de otra manera, pero creo que la única manera de seguir en el mercado será rizar el rizo de la especialización. Aunque las grandes distribuidoras son muy profesionales, no pueden atender de la misma manera a un cliente pequeño que pide muy pocos números de un tebeo. También será fundamental la dinámica de envíos, ya que una dis-

[Continúa en la página 39]

ASTIBERRI, zer berri?

noviembre 2004

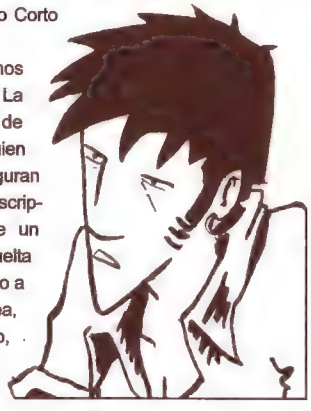
Durante mucho tiempo se la he recriminado a Sergio Córdoba sus ausencias prolongadas de los mostradores de novedades, su publicación desperdigada y los tirajes reducidos. Con la edición periódica de su propia cabecera, **MALAS TIERRAS**, puede, y sólo puede, que las cosas cambien un poco. Durante las próximas semanas arribará a las librerías la segunda entrega de su monografía, la cual espera que llegue "*al menos hasta el cuarto, y hacer balance*". El nombre lo toma del bar al que acuden los jóvenes protagonistas de su historieta en capítulos *Eres una estrella*, para la que hay cuatro previstos. Pero *Malas Tierras* es más que eso, tiene similitudes con el *Palookaville* de Seth, *Bola ocho* de Clowes u *Odio* de Bagge, "*se parece en que es una revista de un solo autor, e incluye tanto una historia* de continuará, *como otras historietas cortas. La idea es que el contenido mantenga una línea bastante clara, esto es, cierto costumbrismo más o menos juvenil. Al final, debido al formato, ha terminado por parecer un híbrido entre comic book y álbum*". Pero además de las viñetas, *Malas Tierras* lleva una sección de recomendaciones de tebeos titulada En el garaje. Córdoba decidió incluirla aquí porque "*soy tan ingenuo como para pensar que a lo mejor el tebeo llega a manos de lectores no habituales que pueden acercarse a otros autores que me gusten*". Al igual que en el número anterior, en este se incluye una historieta –*Decídete*– guionizada por Santiago García, el autor de *El vecino*.

¿Qué hay de nuevo en Astiberri?

Mientras que el mes pasado las novedades de Astiberri eran predominantemente extranjeras, la polaridad se invierte este mes y a una Alzate, un Durán y un debutante Isusi hemos de sumar los nombres de Santiago Orue, Ata y Mauro Entrialgo, los firmantes de **CÓMO CONVERTIRSE EN UN HIJO DE PUTA**, con guión de los tres y dibujos del último. La principal noticia de este mes es que los autores están rematando los últimos detalles de un libro de cuidada edición –80 páginas a color y bitono- de lo que será la primera enciclopedia del mundo de Herminio Bolaextra, que promete arrasar con todo tipo de corrección política. Bolaextra es un redactor de tercera fila del periódico amarillista *El Caos*, un adicto al Ricard, entuasiasta del tequila y amigo de la jarana, es un gamberro, un loco, un salido; su público le adora. El próximo mes lo conoceréis mejor.

Noviembre verá la edición de un nuevo número de **TOS**. La revista trimensual madrileña dedicada al cómic de autor descarga su número once, en blanco y negro y bitono y con un puñado de nuevas historietas autoconclusivas de autores tales como Jali, Juan Berrio, Lorenzo Gómez, Manolo Hidalgo, Sonia Pulido, Jano, Guibo o Fermín Solís. La sección Eclipse de papel en la que se rinde homenaje a fanzines desaparecidos dedica su doble página a *9º Arte*, realizado por Sergio Córdoba y Manuel Bartual, entre otros miembros del colectivo valenciano 7 Monos. La portada está realizada, en esta ocasión, por Silvestre.

LOS VIAJES DE JUAN SIN TIERRA: LA PIPA DE MARCOS suena evocador, ¿verdad? Y sí, para quien lo haya sospechado, la pipa del título es la del subcomandante Marcos, efectivamente. Javier de Isusi, el autor, es un tipo peculiar, de mirada limpia y con una sonrisa siempre en los labios que, tras finalizar los estudios de arquitectura decidió descubrir qué había más allá del charco y comprobar de primera mano lo que sólo conocemos por reportajes o libros. Armado con una mochila decidió recorrer durante unos meses América Latina y, con las experiencias allí recabadas, ofrecernos *Los viajes de Juan Sin Tierra*, cuyo protagonista, Vasco, aunque no sea precisamente un trasunto suyo, sí pisa las mismas calles y ve a las mismas personas. Un aventurero que nos recuerda otros ilustres como Corto Maltés o Dieter Lumpen.



En *La pipa de Marcos* nos cuenta la visita de Vasco a La Realidad, un pueblecito de Chiapas donde nadie es quien dice ser y donde todos aseguran conocer a Marcos. Una descripción de primera mano de un lugar y un momento, la revuelta zapatista, que ya han pasado a la mitología contemporánea, contada de primera mano, sin estridencias, con la necesaria dosis de ironía.

foto: Archivo Astiberri

raquel alzate
el bosque animado

Raquel Alzate salta a la escena historietística poniendo su pincel al servicio del inagotable Luis Durán. Un campo nuevo en el que asegura sentirse a gusto y donde parece decidida a seguir desarrollando todos los recursos aprendidos como pintora e ilustradora. ENTREVISTA: GORKA OMAETXEBARRIA

Esta es tu primera historia larga como dibujante de cómic, ya que vienes del mundo de la ilustración...
Sí, desde siempre me ha gustado disfrutar del cómic como lectora, pero a la hora de expresarme gráficamente prefería la ilustración. Me iba más el rollo pictórico. También influye que es más fácil encontrar trabajo remunerado en el mundo de la ilustración.

¿Pero habías realizado o publicado alguna otra historieta anteriormente?
Hombre, en el instituto, y más por la influencia de mi hermano que por otra cosa. Colaboré en el fanzine que hacía con un amigo, con dos o tres historietas. Luego me picó el gusanillo y me presenté dos años al concurso de cómics de Portugalete, pero no hubo suerte. En la facultad también recuerdo haber hecho alguna historieta para algún trabajo.

A Luis Durán le conoces desde hace tiempo. En su guión recurre a la ambientación medieval a la que nos tiene acostumbrados y que además encaja perfectamente con los esquemas que has ido desarrollando como ilustradora. ¿Coincidencia?
Luis había visto mi libro de ilustraciones sobre mitología vasca y le gustaron los dibujos. Creo que se inspiró un poco en ellos a la hora de ambientar el guión: criaturas de los bosques, brujería...

Es que te mueves por unos universos muy referenciales pero a la vez muy personales. Mitología, magia, fantasía... ¿de dónde proviene la inspiración y de dónde la afición?
La naturaleza es un tema que siempre me ha apasionado. Prácticamente devoro todos los documentales de animales e insectos que puedo. La fantasía, el rollo *Señor de los Anillos*, me gusta, pero principalmente porque está relacionado con este entorno y permite desarrollarlo. La mitología es más por los libros de *Mitologika,* idea que surgió junto a Ricardo del Río.

¿Qué método y ritmo de trabajo habéis llevado?
Luis me pasó el guión completo, incluyendo a la vez un story board. A medida que iba dibujando las páginas se las pasaba para que diera su opinión.

Parece que hubiera una planificación por página muy marcada. Quizás lo más difícil a la hora de dar el salto a la narrativa secuencial sea el conseguir una transición fluida entre viñetas, incluso entre páginas... ¿Has

tenido libertad para experimentar en la narrativa?
Sí, trabajé sobre su story y traté de ceñirme a él lo más posible, sin embargo había perspectivas o escenas que funcionaban muy bien con su estilo de dibujo, pero que yo creía que con el mío necesitaban hacerse de otra manera. Siempre que introducía cambios en los planos o la narración se lo comentaba y le enseñaba el resultado. La verdad es que no tuvimos ningún problema.

¿Me puedes dar algún ejemplo, algún caso en concreto?
Luis suele incluir planos muy forzados que funcionan bien con su estilo de dibujo, como por ejemplo un primerísimo plano de una cara mientras en el fondo está pasando algo significativo, con mi estilo ese tipo de planos no funcionaban.

El nivel de detalle de cada página es bastante considerable. ¿Cuánto tiempo has invertido en el álbum? Háblanos de tu técnica.
Llevo casi dos años dedicándome al proyecto. Al principio di muchas vueltas con muy pocos resultados, me costó encontrar un estilo que funcionara como yo quería, a la vez expresivo y realista. Además, adaptarme a la narrativa del cómic fue muy duro. Hacía mucho tiempo que no hacía nada de cómic.

¿Cómo tomaste la decisión sobre la rotulación?
Lo que tenía claro desde un principio es que no iba a hacerla yo, no lo he hecho nunca. Cuando estábamos decidiendo entre rotulación manual o mecánica, Juanjo el Rápido se ofreció a hacerla, y claro, nos pareció una muy buena rotulación. Creo que ha quedado muy bien.

En cualquier caso, un proceso lento y concienzudo...
A medida que me iba encontrando más cómoda con el estilo fui aumentando la velocidad, de todas maneras, soy consciente de que es un estilo que requiere mucho tiempo de realización. Primero hice todas las páginas en blanco y negro para que así pudiera verlas Luis cuanto antes y nos aseguráramos que funcionaran a nivel narrativo. Tras arreglar un par de escenas confusas me puse con el color y finalmente me he dedicado a retocar las páginas.

La portada es un buen ejemplo. Parece que trabajas en varias capas, hay más de lo que a simple vista se ve y si rascamos la superficie debería aparecer algo completamente diferente que no has dudado en tapar...
En cierto modo así es. Siempre trabajo con bocetos muy acabados. Después juego con diferentes objetos, su composición e incluso alguno de ellos puede llegar a desaparecer. El ordenador me permite hacer todo este tipo de cosas pero más que tapar recorto, modifico, pego.

¿Alguna influencia con más peso que las demás? ¿Algún autor en concreto?
Si preguntas por el cómic me interesan autores como Bisley, Moebius o el Corben más realista, pero creo que luego realmente no se reflejan en mi trabajo. Fuera de ahí, Kandinsky y Hundertwasser, con los que volvemos a la naturaleza y a los colores.

El viento y el bosque son dos personajes más de la historia. ¿Hasta qué punto estaban acotados y definidos por el guión? Es obvio que tu tratamiento gráfico tiene que ser muy diferente al de Durán...
En el guión estaba todo muy definido, yo sólo he aportado las soluciones gráficas que creía pertinentes.

Tras tu primer álbum, ¿planeas continuar en el medio a corto plazo o piensas volver a la ilustración?
Lo primero que tengo que hacer tras el álbum son un par de colaboraciones para *TOS* y *Dos Veces Breve*, aunque eso sí, con estilos muy alejados de *Cruz del sur*, más sueltos, menos realistas. Aunque también tengo en mente un par de proyectos de ilustración que me gustaría realizar cuanto antes.

¿Dónde te encuentras más cómoda?
En los dos. Antes te habría dicho que en la ilustración sin duda alguna, pero tras tanto tiempo dedicada de forma intensiva a este proyecto, cada vez me interesa más, he aprendido muchísimo gracias a él y me interesa seguir explorando este terreno.

CRUZ DEL SUR. Luis Durán y Raquel Alzate. 48 págs. 12 €.

¡TOMA!
JE, JE...
NO HAN DE QUEDAR HOY DE TÍ NI LAS CUENCAS.
¡MALDITA BRUJA!

CORNILLON, APÚRATE O ESA RAMERA APAGARÁ TU TEA A ESCUPITAJOS...
¡JA, JA, JA...!
¡ASÍ TE PUDRAS EN EL INFIERNO!
...PERO, ¿QUÉ DIABLOS...?
¡L-LAS RAMAS NO PRENDEN!
¡BRUJERÍA!

El Vecino / **PÁGINA 58** ¡Glubs! En la anterior entrega de *Astiberri, zer berri?* publicábamos la página 58 y última de *El Vecino* que por un lamentable error no había aparecido en el álbum. ¡Pero nos equivocamos de nuevo! Como rectificación, aquí publicamos el final correcto, dibujado por Pepo Pérez en el estilo de **JUACO VIZUETE**.

MIENTRAS JAVIER BUSCA LA TARTA EN LA COCINA, EL DOCTOR TENTACULOS DECIDE PONER EN MARCHA SU PLAN !!!!
TITAN HA CAÍDO EN UNA FALSA CONFIANZA, AHORA ES EL MOMENTO DE ATACAR !!!!
¡¡ NINGÚN OPONENTE ES DIGNO RIVAL FRENTE AL PLENO PODER DE VIKTOR VON MASSACRE!!
WRAM
ALTO AHÍ, TENTÁCULOS!! CREÍAS QUE ME IBA A CONFIAR TENIENDO EN EL SALÓN AL HOMBRE MÁS PELIGROSO DEL PLANETA?!!
PUES PIÉNSATELO MEJOR, EL CAZADOR HA SIDO CAZADO !!!!
AARGGH!!! MI DESTRUCTOR CICLOTRÓNICO!!!
OLVIDATE DE ÉL, ESCORIA! ESTÁ TAN ACABADO COMO TU CARRERA!!
AJÁ!!
YA ESTÁ !!! CON ESTO DETENDRÉ YO AL DOCTOR TENTÁCULOS!!
NO!
ALTO INSENSATO!!
NO SABES LO QUE ESO PUED
CLIC!
BA-WOOM
BUENO!! ES ESTE EL FIN DEL MUNDO TAL Y COMO LO CONOCEMOS?!. VUELVE CON NOSOTROS... DENTRO DE DOS AÑOS Y DESCÚBRELO AL LEER LA SIGUIENTE ENTREGA DE ESTA MAVESTÁTICA SERIE;
LAS AVENTURAS SIDERALES DE EL VECINO!!

"Éste es el tebeo más importante jamás escrito. Ser un verdadero patriota, en el sentido americano revolucionario, es comprender la crueldad de la política exterior de EE UU. Lee este libro y pásalo a tantas personas como puedas."

Woody Harrelson
Actor

Escrito y dibujado por Joel Andreas.

88 páginas. 10 euros.
Muy pronto a la venta.

ASTIBERRI

[Viene de la página 30]

tribuidora de grandes proporciones no puede sacar paquetes todos los días, mientras que la pequeña sí, sin tenerte quince minutos al teléfono escuchando la *Novena* de Beethoven. Es más ágil y más cercana.

¿Se dará un caso similar al americano o francés, donde las editoriales trabajan en exclusiva con una única distribuidora?
Ya ocurre en este momento con Norma o SD, que tienen editoriales en exclusiva. No sólo eso, sino que otras editoriales de peso se están replegando y dando la exclusiva a una sola distribuidora. Es una cuestión de comodidad que entiendo, ya que alguna se decanta por esta situación por proximidad geográfica y por interés de su empresa. Ya veremos los resultados, aunque supongo que serán buenos para ellos.

La gran distribuidora que comentas nació de la unión de dos, ¿crees que el futuro pasa por la unión de pequeñas distribuidoras para hacerle frente a ésta?
No veo esa posibilidad, la verdad. La unión que dio lugar a SD es lógica y normal por motivos geográficos y empresariales, pero el resto trabajamos de formas muy diferentes.

¿Cómo ves la situación del mercado español para el año que viene?
Saturado, muy saturado. Ninguna librería puede mantener el ritmo y mucho menos el lector. Se está llevando al aficionado sólo a las novedades y los libreros no pueden tener números atrasados.

Con Norma aumentando su producción espectacularmente, Panini entrando a editar Marvel y Planeta DeAgostini pugnando por no quedarse atrás... ¿cómo ves la situación de las editoriales pequeñas? ¿Podrán sobrevivir?
Quiero pensar que sí, que quien sepa conectar con el aficionado sobrevivirá. Recibirán alguna torta, pero creo que hay que ser optimista porque ya muchas de ellas están bien afianzadas.

Con una oferta creciendo desmesuradamente... ¿crees que realmente se está abriendo mercado y hay más lectores?
Se está abriendo, y una prueba es que hasta las bibliotecas anuncian sus tebeos, se habla de tebeos en los medios, se hacen lanzamientos en televisión. Por lógica, creo que hay más consumo, hay más coleccionistas y hay más aficionados. Y en mi opinión todo eso viene dado, pura y simplemente, por el manga. El manga se ha afianzado en este país, donde, todo sea dicho, siempre ha arraigado lo que venía de fuera: los superhéroes, el europeo... pero lo del manga ha sido increíble.

¿Cuáles crees que han sido las razones en que se fundamenta el auge del manga?

[redacted]

En dos: el formato y las lectoras. El manga ha arraigado en las chicas, lo que nunca había pasado en el tebeo, y tiene un formato que da mucha lectura por un precio razonable y te lo metes en el bolsillo. Seguro que lo mismo en un formato de álbum hubiese funcionado la mitad. Hoy en día el manga es fundamental en cualquier librería y cualquier editorial que se precie debe publicar algo de manga. Es un fenómeno que comenzó con *Bola de dragón*, del que recuerdo que hace quince años vendíamos más de 400 tomos mensuales en japonés a 1.400 pesetas. Aquél fue el inicio de la explosión que vivimos ahora, en una situación proporcional a ese dato. **ENTREVISTA: ÁLVARO PONS**

foto: Manuel Bartual

LEWIS
TRON

S IDHEIM

Capaz de explotar un gag hasta el absurdo, contener toda la ternura del mundo en una sola viñeta o sentar las bases de un mundo heroico-fantástico en dos páginas, Lewis es un pajarraco enfurruñado, contrariado y cínico. El humor se hace grande en sus manos y toda la fantasía del mundo cabe en lo que dura un amanecer, su cénit y el crepúsculo.

LEWIS TRONDHEIM
LA VIÑETA INTELIGENTE

Hace cuatro años Lewis Trondheim (Fontainebleau, Francia, 1964) era un desconocido en nuestro país. Sin embargo, para los lectores con acceso al mercado franco-belga, su nombre era ya una referencia. Ahora, con apenas una pequeña parte de su prolífica obra traducida, Trondheim está en boca de todos; tanto de los lectores adictos al cómic mayoritario como de los exigentes conocedores de la historieta más personal.

Como en Francia, las ediciones españolas de Trondheim forman parte del catálogo tanto de editoriales pequeñas (Burz Comics), medianas (Astiberri) o *grandes*, en el figurado sentido hispano del término (Norma Editorial, Planeta DeAgostini y Glénat) aunque para el autor "*cada vez hay menos diferencias, es más una cuestión de distribución y de seguridad financiera*".

Lapinot

Criado en una editorial dirigida por autores, L'Association, ha seguido su propio camino, sorteando modas y tendencias hasta alcanzar una forma personal e inteligente de contar y dibujar historias. Es mérito suyo ser capaz de publicar en editoriales de diferente embergadura sin renunciar a investigar buscando nuevas fórmulas narrativas y, sobre todo, a contar las historias que le apetece contar. Pero vayamos por partes y buceemos en su trayectoria profesional con la ayuda de las escuetas, punzantes y definidoras respuestas que el autor francés brindó a un cuestionario lanzado electrónicamente.

La siempre apabullante sinceridad de Lewis Trondheim nos advierte de que su adolescencia configura, de alguna forma, el sentido último de sus obras. "*Mi espíritu creativo nace en la adolescencia*", aseveraba Trondheim en unas declaraciones publicadas en la desaparecida revista *Bachi-Bouzouk* en 1999, "*cuando no hacía nada, estrictamente nada... Pero cuando no se hace nada, se reflexiona, sólo se hace eso*". Tras la reflexión, la acción. Impulsado por las teorías de Jean-Christophe Menu, autor, editor, animador cultural de la historieta, Trondheim descubre en 1987 que los cómics pueden ser algo más que una historia narrada en formato álbum de 46 páginas. Tras realizar su propio fanzine, *ACCI H3319*, inicia la etapa de formación gráfica y estilística con dos referencias muy claras, según sus propias palabras: "*Principalmente, Carl Barks y Mattioli*". Barks es un autor norteamericano que entre 1942 y 1966 escribió y dibujó los comic books del Pato Donald, aportando una nueva lectura gráfica a éste y otros personajes Disney, y creando, por ejemplo, al Tío Gilito. El italiano Mattioli representa, por contra, la perversión del humor y la parodia ácida de cierto cómic norteamericano, un autor que toma como referente, también, a los animales antropomorfos de los dibujos animados introduciendo elementos de la pornografía y el gore y experimentando con el lenguaje y el grafismo de la historieta. Unos datos que podrían parecer anecdóticos pero que, si reflexionamos como el Trondheim adolescente, observaremos que son fundamentales para comprender el estilo gráfico de este autor.

Ya en capilla, y después de su participación en la revista *Labo*, publicada a finales de los años ochenta por Futuropolis, Trondheim y otros colaboradores de esta publi-

cación (Jean-Cristophe Menu, Stanislas, Matt Konture, Killoffer y David B), autores jóvenes cuyo concepto de la historieta trasciende el academicismo reinante en la época, deciden crear su propia estructura editorial; en 1990 nace una casa independiente con ánimo experimental, L'Association. Para comprender la importancia de esta empresa -y de otras pequeñas independientes como Le Lézard, Cornélius, Amok o PLG- hay que revisar la coyuntura del mercado francés de principios de los años noventa: la crisis de ventas y desaparición de casi todas las revistas de cómics dio lugar a un panorama yermo en cuanto a creatividad y movimiento industrial, dejando el formato álbum como casi único exponente comercial de una historieta que navegaba entre el desgaste de fórmulas obsoletas y la inanición de editores y creadores. La aparición de esta nueva generación supuso la revitalización de la industria y de las propuestas estéticas y narrativas.

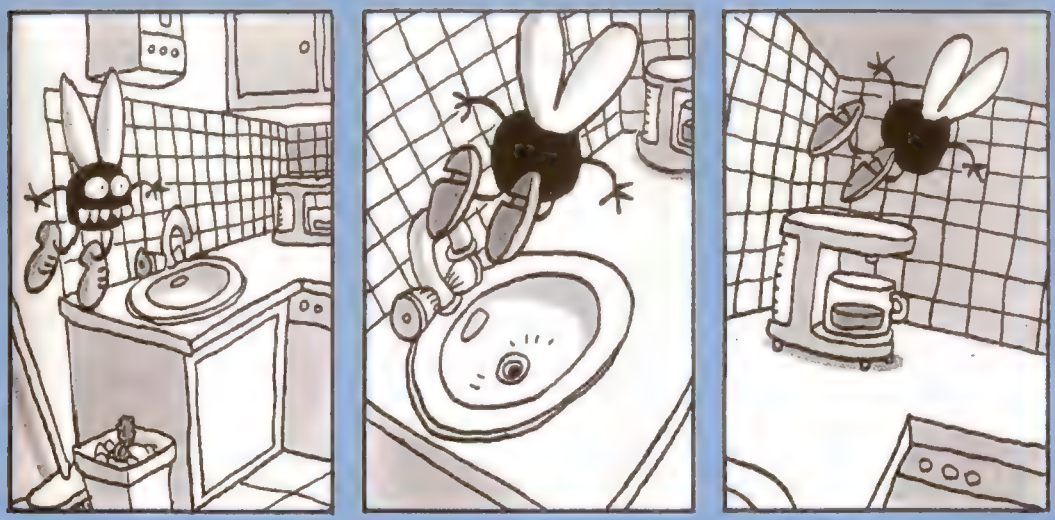
Es en éste contexto que Trondheim se profesionaliza. "*El hecho de disfrutar de una libertad gráfica y narrativa total, ya que yo mismo era mi propio editor*", nos confiesa Lewis, "*me permitió abrir puertas y caminos que no hubiera podido explorar si hubiese sido generosamente pagado por un editor para realizar una serie estándar*". Así, se publican las primeras historias de un Trondheim que muestra los resultados de una reflexión adolescente tamizada por un adulto en lucha consigo mismo y con la sociedad que le rodea, deseoso de expresar sus pensamientos y sentimientos en obras muy personales como *Psychanalyse* (1990), *Monolinguiste* (1992), *Imbroglio* (1992) o *Lapinot & les carottes de Patagonie* (1992). Poco a poco va tomando forma ese grafismo sintético y antropomorfizado, exento de líneas superfluas, esa libertad para contar utilizando técnicas narrativas diversas y, sobre todo, esa voluntad de exteriorizar sus más íntimas reflexiones, fruto de una mente crítica e incluso incómoda, tanto para él como para sus coetáneos, por su brutal sinceridad y, por qué no decirlo, por ese cinismo inteligente que tan bien define sus primeras obras. Una etapa que culmina con la publicación de *Approximate Continuum Comics*, seis cuadernillos publicados por Cornélius entre 1993 y 1994 que, recopilados, recibieron el título, en España, de *Mis circunstancias*.

Mis circunstancias

ABRIENDO NUEVOS CAMINOS EXPRESIVOS

A mediados de los años noventa, Trondheim es ya un inquieto creador de mente abierta que huye de la rutina en todos sus trabajos. Mientras sigue publicando en independientes, y tras su aventura japonesa con *La Mosca* (personaje nacido en las páginas del magacín de L'Association *Lapin*, del que cedió varias planchas a una revista japonesa hasta que, cansado de los criterios de aquellos editores, decidió abandonar para retomarlas

La Mazmorra



La mosca

posteriormente, aunque redibujadas, en un álbum), en 1995 se publica el que será su primer libro en una editorial grande: *Blacktown*, un episodio de *Lapinot* editado por Dargaud. De alguna manera, con *Lapinot* Trondheim inicia la que será su primera serie, en el sentido de crear varias aventuras protagonizadas por un mismo personaje, pero con el aliciente añadido de que la lectura de las andanzas del conejo y sus amigos Richard, Titi y Nadia ofrece en cada nuevo título historias completas, sin referencia a las anteriores, ambientadas tanto en la época contemporánea como en siglos pasados, tomando como referentes diversos géneros, como el western, el misterio, el romance o la ciencia ficción, con el objetivo de "*cambiar, evitar la rutina, el aburrimiento y, por consiguiente, los álbumes malos*". Pero su serie más afamada es *La Mazmorra*, un universo al que dedicamos el artículo siguiente. Nace en 1998 como un juego a cuatro manos entre Lewis y Joann Sfar, pero pronto se descubre como un producto comercial, una serie que ha crecido por sí misma: "*Nuestro trabajo en común ha ido mucho más allá de lo que imaginamos en un principio*". La idea original crece y se divide en varias subseries pero, ¿por qué un autor como Trondheim, alejado en principio de la historieta de género, aunque se trate de una parodia, acepta trabajar en una obra cuya base está en la fantasía heroica? "*Para demostrar que en ese género también se pueden hacer cosas buenas. No es una cuestión de género, sino de personas*".

OTRAS VOCES, OTROS ÁMBITOS

Con Manu Larcenet, aparte de su colaboración en *La Mazmorra*, crea la serie *Les cosmonautes du futur* (2000) que relata la aventura de dos niños, Gildas y Martina que, devoradores de todo lo relacionado con la ciencia ficción, descubren datos que les confirman que nuestro planeta ha sido invadidó por extraterrestres. Inédita en España, Dargaud ha publicado en Francia tres volúmenes hasta este momento pero, aunque Trondheim tiene "*todavía algunas ideas para el futuro, creo que vamos a dejarlo aquí. No hay que tirar demasiado de la cuerda, porque termina por romperse y acabas cayéndote*". La lista de colaboradores gráficos de Trondheim en estos últimos cinco años va en aumento (consultad la guía de lectura), sobre el porqué de esta nueva vertiente en su trabajo el autor es críptico: "*Las envidias, los encuentros, el azar, la vida, esas cosas...*". Pero no se siente agredido, "*no me molesta que el dibujante aporte cosas, eso entra en el espíritu de la colaboración. No me siento revestido de un orgullo de autor*".

Esa intensa búsqueda de nuevos caminos para la expresión artística de Trondheim llega hasta los álbumes pensados para niños. Se diría que, de alguna manera, y para la fea costumbre del etiqueta-

Kaput & Zösky

je, Trondheim divide sus intereses entre las obras introspectivas y casi metafísicas; las autorreferenciales o autobiográficas, las obras de género filtrado por el humor y las obras destinadas al lector infantil. Preguntado por ésta división, su respuesta es contundente: "*Eres tú quien quiere dividir mi trabajo. Para mí,* Les pays des trois sourires", un más que curioso y filosófico libro en el que Dios ha tomado el aspecto de un plato de espaguetis, "*por ejemplo, podría incluirse en tus tres categorías, y hay otros libros de este tipo. Esa separación no me gusta, ni la de que hago libros* para niños, *ya que siempre intento aportar una forma de ver la historia para que un lector adulto también pueda disfrutar con su lectura*". De todas formas, me atrevo a preguntarle si se siente especialmente satisfecho de realizar obras para lectores jóvenes. "*Con los álbumes para niños es más fácil explorar. Los niños aceptan más fácilmente ideas nuevas, nuevas fórmulas narrativas.* Les trois chemins", un álbum teóricamente juvenil que ofrece puntos de vista muy diversos sobre los personajes, y que permite diversas lecturas, "*para adultos no hubiera sido aceptado*".

Pero la carrera de Trondheim no se detiene ahí. Sigue experimentado (*Mister O*, Delcourt, 2001) y sigue fiel a su propia empresa, publicando apuntes de sus viajes (los tres tomos de *Carnet de bord*) o libros inclasificables (*Inefables*, 2001). "*Al principio queríamos demostrar que en historieta se pueden hacer otras cosas*", habla Trondheim sobre L'Association, "*queríamos publicar lo que no se podía editar en otros sitios. Ahora es más complicado. Hay muchas estructuras independientes que trabajan como nosotros, y los editores clásicos también disponen de colecciones en blanco y negro de pequeño formato. ¿Qué lugar nos queda? ¿Qué otras cosas hay para mostrar, para hacer?*".

LA HISTORIETA, LA INDUSTRIA, LOS PROYECTOS

"*A menudo se dice que la edad de oro ha quedado atrás. Es un error. Estamos en plena edad de oro. Nunca como ahora ha habido tan buenos libros, y la historieta empieza a disfrutar del reconocimiento de los medios de comunicación*". Lo dice un Trondheim que está viendo cómo sus obras *La Mosca* y *Kaput & Zoskyi* están siendo trasladadas al dibujo animado, un entorno donde se "*trabaja en equipo, interviene más gente, hay más dinero en juego. Eso es duro cuando uno viene de trabajar con su página dibujada, de la que es el único amo y señor*". No obstante, y volviendo a la industria, desde su experiencia como editor encuentra que hay "*una cierta sobreproducción pero, como lector, tengo donde escoger. No domino esta industria, o sea que lo que tenga que pasar pasará*".

Lewis Trondheim no quiere escoger sus tres obras favoritas. "*No me gusta esa pregunta, es muy corta de miras. Cada uno de los libros que he hecho ha sido escrito porque sentía la necesidad de escribirlo, un libro menos sería una marcha atrás, y entonces no podría aspirar a llegar más lejos*". Y ese más lejos es: "*Un libro de historietas que acabo de terminar y que habla de historietas. ¿Por qué, como autor de cómic, hay que envejecer mal, por qué no hacer una obra maestra pasados los 60 años si en otros terrenos artísticos como el cine o la pintura podemos encontrar a buenos creadores de edad avanzada? Es una reflexión íntima que uno hace cuando habla con colegas, con amigos de más edad...*", un libro que en Francia publicará L'Association. Así descubrimos a un artista capaz de reflexionar sobre su trabajo, atento a encontrar nuevas fórmulas para desarrollarlo; una afirmación que queda muy clara cuando responde a la pregunta de en qué tipo de formato se siente más cómodo trabajando: "*En aquel que todavía no he hecho*".

"¿Por qué, como historietista hay que envejecer mal, por qué no hacer una obra de arte pasados los 60?"

MÁS ALLÁ DEL ANILLO

GENEALOGÍA DE LA MAZMORRA

En 1998, después de haber triunfado en toda Francia con el primer álbum de *Lapinot*, Trondheim unió su absurdo sentido del humor con la imaginería fantástica de Joann Sfar para crear *La Mazmorra* (*Donjon* en su idioma original), una saga épica y absurda de gran éxito en Europa que lleva publicada la friolera de 19 álbumes y un juego de rol.

"Cuatro torres negras, la más altas de las cuales se divisa a diez jornadas de marcha... Una puerta de plomo oculta en lo hondo de los infectos pantanos.... Kilómetros de pasillos, tapizados de musgo y salitre... Escalas, montacargas, escaleras hasta las entrañas de la tierra... Es La Mazmorra, mi mazmorra. Tenemos suficiente oro como para hacer palidecer a los obispos de Kitai, armas legendarias ocultas tras cada piedra, trampas en las que caería el mismísimo Grimtooth y monstruos a docenas, mi ejército personal. Conozco por su nombre a cada uno de mis bichos, cada cual mora en un hábitat adaptado a sus necesidades, dosifico la alimentación, la luz y la temperatura para que esas hordas babosas estén en forma. Aventureros de todo el mundo, en busca de riqueza y experiencia, se adentran en esta mazmorra para medirse con mis monstruos. Todos ellos con prisa por morir en mi morada". Así, con este largo monólogo de dos páginas que inicia *Corazón de pato*, el primer tomo de *La Mazmorra* Zénit, se describe La Mazmorra, el peculiar punto de partida de esta saga que ya ha hecho historia en la *bande dessinée* del país galo: el peculiar mundo imaginario de Terra Amata. Un universo inspirado, en parte, en la Tierra Media de Tolkien, pero con la ironía y el sentido del humor del Mundodisco de Terry Pratchett. Un universo donde personajes de la altura épica (¿?) de Herbert el pato, Marvin el dragón, el Guardián de La Mazmorra, Alcibíades el mago o Horus el nigromante vivirán absurdas aventuras a través de tres sagas diferentes entre sí. Pero, cómo nace una saga como ésta, de dónde viene tanto derroche de imaginación y talento. La respuesta la encontramos en la unión de sus dos creadores, dos de los mejores valores de la historieta gala moderna: Lewis Trondheim y Joann Sfar.

¿QUÉ TENDRÁ ESE PATO?

Aunque Sfar y Trondheim compartieran sudor y lágrimas entre las cuatro paredes del estudio Nawak –germen de la editorial L'Association-, nunca habían trabajado juntos. Trondheim ya arrastraba esa faceta de huraño que tan bien retrata en su biografía *Mis circunstancias* y rechazó muchas veces las invitaciones de Joann para que se involucrara en este ambicioso proyecto. Según el propio

Conozco por su nombre a cada uno de mis bichos, cada cual mora en un hábitat adaptado a sus necesidades, dosifico la alimentación, la luz y la temperatura para que esas hordas babosas estén en forma.

La Mazmorra

La Mazmorra

Trondheim, *"Sfar me persiguió durante años, todos los meses, para que hiciéramos un cómic juntos. Siempre me estaba contando un gag o una escena de* La Mazmorra. *A mí no me gustaba mucho el título y, además, yo prefería que me dejase hacer un álbum de* Lapinot *que ocurriera en Terra Amata. Pero Joann no estaba muy convencido de que funcionase"*. Tras muchas negativas llegó el esperado sí para Joann. Con el respaldo de la editorial Delcourt (que quería contar con el genio de Trondheim tras el éxito en Dargaud de los Lapinots) queda definido el equipo técnico de *La Mazmorra*. El grueso de las ideas y diseños son de Sfar, pero los guiones se trabajan entre los dos. Sfar y Trondheim dibujan a cuatro manos pero el grosor de los cuatro álbumes de Zénit -el principal arco narrativo de *La Mazmorra*, compuesto por *Corazón de pato* (98), *El rey de la pelea* (99), *La princesa de los bárbaros* (00) y *Sortilegios e infortunios* (02)- podemos atribuírselo al autor de la portada de este número de TRAMA. La línea clara de éste gana a las características tintas opresoras de Sfar. En Zénit se narra la historia de Herbert, un pato que trabaja en la Mazmorra que, por absurdidades de la vida, se hará con la Espada del Destino, salvará La Mazmorra en un par de ocasiones y se convertirá en uno de los residentes más famosos de ésta. A su lado encontramos el reverso responsable de Herbert, uno de los monstruos más válidos del Guardián de La Mazmorra: Marvin, el dragón rojo. Con semejante pareja, humor y responsabilidad, las bromas están servidas.

El sentido del humor de *La Mazmorra* Zénit es más propio de Trondheim que de Sfar (diálogos absurdos, largas sucesiones de viñetas para demostrar la estupidez de un comentario o una acción, introducción del surrealismo en un monólogo o diálogo serio) y muchas de las composiciones cómicas de *La Mazmorra* no hubieran desentonado, por ejemplo, en el *Lapinot* de Trondheim. Incluso tenemos dos arquetipos cómicos parecidos en la otra gran obra del autor de *La mosca*: Lapinot y Richard, responsabilidad y comicidad. Pero como el propio Sfar reconoce, *"los personajes hacen lo que quieren, les dejamos vivir su vida y por eso hacen cosas que nos sorprenden y nos dejan atónitos, cosas que no se encontrarían en otros BD para todos los públicos. Les dejamos hacer y no le decimos 'ieh!, esto no se acepta en prime time, nada de sexo, nada de violencia, nada de palabrotas'. No tenemos ninguna intención de llevar* La Mazmorra *hacia extremos más duros o, al contrario, demasiado burlescos. Lo que queremos obtener es un resultado sorprendente; es decir, que nos sorprenda a nosotros mismos. Así que si lo que queréis es una serie en la que todos los álbumes se parezcan,* La Mazmorra *no está hecha para vosotros"*. Y tiene razón, poco se parecen el Herbert de *Corazón de pato* con el Herbert de *Sortilegios e infortunios*. Los personajes de *La Mazmorra* maduran, crecen, cambian, no permanecen inmutables peleando contra los romanos álbum tras álbum. La innovación de *La Mazmorra* no es su comicidad o su particular universo épico-fantástico. La gran novedad es que tiene un presente, un pasado y un futuro. Tres sagas que responden al nombre de Zénit (Zénith), Amanecer (Potron-minet) y Crepúsculo (Crépuscule), aparte de recopilaciones de episodios sueltos como Monstruos (Monsters) y Parade (inédita en España, situada cronológicamente entre los dos primeros álbumes de Zénit) o la colección Bonus, que aglutinará otros productos, como el juego de rol. Y en todas, salvo Zénit y Crepúsculo, se apoyan en dibujantes colaboradores.

Cercana al universo tolkiniano, pero también a *"las diferentes sagas de* Star Wars *o* Star Trek, *pero de manera diferente.* La Mazmorra *tiene la voluntad de utilizar un género sobreexplotado en el cómic pero poco explotada en su forma y fondo"*.

DAME TODO LO QUE TENGAS

TRONDHEIM EN CASTELLANO

Si te ha seducido el relato del enfrentamiento de Lewis Trondheim contra el mundo, sus tajantes declaraciones, su actitud, el fascinante universo mazmorra, sus personajes encerrados en cuerpos de animales humanos, plántate en tu tienda y pide que te den todo lo que tengan. Para que no te timen, hemos confeccionado esta guía rápida.

LA MAZMORRA

La serie que dio a conocer a Trondheim en nuestro país es un ambicioso proyecto que se desarrollará a lo largo de trescientos álbumes divididos en tres ciclos paralelos: Zénit, Amanecer y Crepúsculo, que narran el presente, pasado y futuro de *La Mazmorra*. El éxito de la serie dio lugar a dos colecciones más: *La Mazmorra* Monstruos, en la que diferentes autores exploran el particular universo de la serie y *La Mazmorra* Parade, que se centra en la relación entre los protagonistas del primer álbum. Norma publica puntualmente la serie, con excepción de Parade, todavía inédita y Monstruos, la serie más activa que consta ya de 10 álbumes y de la que sólo se han traducido dos. En Francia ya se anuncia la publicación de seis nuevos álbumes de la saga, dibujados por Larcenet, F'Murr, Bercovici, Stanislas y Bézian, entre otros.

LA MAZMORRA 1: Corazón de pato (1998). Guión: Joann Sfar y Lewis Trondheim. Dibujos: Joann Sfar. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2000.
LA MAZMORRA 2: El rey de la pelea (1998). Guión: Joann Sfar y Lewis Trondheim. Dibujos: Joann Sfar. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2000.
LA MAZMORRA 3: La princesa de los bárbaros (2000). Guión: Joann Sfar y Lewis Trondheim. Dibujos: Joann Sfar. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2000.
LA MAZMORRA 4: Sortilegios e infortunios (2002). Guión: Joann Sfar y Lewis Trondheim. Dibujos: Joann Sfar. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2002.

LA MAZMORRA AMANECER -99: El camisón (1999). Guión: Joann Sfar, Lewis Trondheim y Cristophe Blain. Dibujos: Cristophe Blain. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2001.
LA MAZMORRA AMANECER -98: Un justiciero en apuros (2001). Guión: Joann Sfar, Lewis Trondheim y Cristophe Blain. Dibujos: Cristophe Blain. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2002.
LA MAZMORRA AMANECER -97: La juventud que se va (2003). Guión: Joann Sfar, Lewis Trondheim y Cristophe Blain. Dibujos: Cristophe Blain. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2004.

LA MAZMORRA CREPÚSCULO 101: El cementerio de los dragones (1999). Guión: Joann Sfar y Lewis Trondheim. Dibujos: Joann Sfar. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2001.

LA MAZMORRA CREPÚSCULO 102: El volcán de los Vaucanson (2001). Guión: Joann Sfar y Lewis Trondheim. Dibujos: Joann Sfar. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2002.

LA MAZMORRA MONSTRUOS: La noche del seductor (2002). La Mazmorra nivel -97. Guión: Joann Sfar, Lewis Trondheim. Dibujos: Jean-Emmanuel Vermont-Desroches. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2004.
LA MAZMORRA MONSTRUOS: Mi hijo el asesino (2003). La Mazmorra nivel -90. Guión: Joann Sfar, Lewis Trondheim. Dibujos: Blutch. Traducción: E. Sánchez-Abulí. Norma Editorial, 2004.

LAPINOT

Según cuenta el propio Trondheim, creó *Lapinot et les carottes de la patagonie* como un desafío personal para aprender a dibujar, siguiendo los consejos de su amigo Jean-Christophe Menú. Lo que fue una apuesta se convirtió en una delirante serie en la que Trondheim explora las relaciones entre varios amigos representados por animales antropomorfos y que Trondheim aprovecha para hacer homenajes a series clásicas como Spirou o para colocarlos en cualquier momento de la historia. Planeta DeAgostini comenzó su publicación en la colección BD, deteniéndola en el quinto volumen y saltándose el segundo, *Blacktown*. En Francia acaba de aparecer el noveno álbum, numerado paradójicamente como octavo y que se corresponde con el supuesto fin del personaje.

LAPINOT 1. Slaloms (1993). Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Planeta DeAgostini, 2001.
LAPINOT 2. Coscorrones (1996). Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Planeta DeAgostini, 2001.
LAPINOT 3. Walter (1996). Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Planeta DeAgostini, 2002.
LAPINOT 4. Amor e interinatos (1998). Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Planeta DeAgostini, 2003.
LAPINOT 5. Vacaciones de primavera (1999). Guión: Frank Le Gall. Dibujos: Lewis Trondheim. Planeta DeAgostini, 2003.

OTRAS OBRAS

La obra de Trondheim es inmensa. A su trabajo como dibujante hay que añadir su prolífica labor de guionista, que se ha multiplicado en los últimos años y le ha llevado a crear series con Fabrice Parmé (*Venezia*, dos tomos en Dargaud y *El rey catástrofe*, 6 volúmenes en Delcourt), Thierry Robin (*El pequeño Papá Noel*, 3 tomos en Dupuis), Larcenet (*Les cosmonautes du futur*, 3 volúmenes en Dargaud), el español Sergio García (*Les trois chemins*, 2 volúmenes en Delcourt) o José Parrondo (*Allez, raconté (une histoire)*, 2 volúmenes en Delcourt). Aunque algunas de las obras más importantes ya han sido publicadas, la mayor parte de su producción sigue inédita.

MIS CIRCUNSTANCIAS (1995). Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Traducción: Mª Pilar León. Astiberri, 2002.
VENEZIA. Triple Juego (2001) Guión: Lewis Trondheim. Dibujos: Fabrice Parme. Traducción: Aitor Laiseca Loizaga. Astiberri, 2003.
EL PEQUEÑO PAPA NOEL: ¡Han robado el correo! (2003). Guión: Lewis Trondheim. Dibujos: Thierry Robin. Astiberri, 2003.
EL REY CATÁSTROFE. Vaya cara tiene Adalberto (2001) Guión: Lewis Trondheim. Dibujos: Fabrice Parme. Traducción: Mila Bohoyo y Javier Zalbidegoitia. Astiberri, 2004.
GÉNESIS APOCALÍPTICOS (1995 y 1999). Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Astiberri, 2003.
INEFABLES (2001). Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Astiberri, 2003.
KAPUT & ZÖSKY nº 1: Los verdugos del infinito (2002). Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Glénat, 2004.
LA MOSCA (1995) Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Burz Comics, 2004.
MILDIOU (1994) Guión y dibujos: Lewis Trondheim. Burz Comics, 2004.

EL RESEÑADOR

ÁLGEBRA

Luis Durán, 2004.
Astiberri.
Álbum en cartoné. 54 págs. Color. 14 €.

Un nuevo trabajo de Luis Durán de la talla de *Antoine de las tormentas*: por ambición, osadía narrativa, acierto. La construye de nuevo como un mosaico de fragmentos con título propio. En algunas de las piezas entrevistan a Jeremy Glanvil, un especialista en la leyenda artúrica retirado, borrachín, misántropo, pero no desprovisto de encanto. En otras, Arturo espera la batalla y recuerda sus encuentros con Merlín en el bosque, siendo niño.

Ambas historias, trenzadas con otras en una densa trama de relatos, hablan del tiempo, del madurar, de la realidad y sus esclavitudes. Arturo la vence incluso en la derrota, pues pervive en las leyendas, como las piedras de Stonehenge. El señor Jeremy, en cambio, aunque tiene mucho cuento, es de carne y hueso. Rehuye comprometerse hasta el final, insólito en Durán, que parece amable pero lo es menos.

Durán juega limpio, como suele. Ofrece al lector todas las piezas de una reflexión medida sobre las relaciones entre la imaginación y la vida vulgar, entre el mundo interior y el de todos. Hasta alude abiertamente a la estructura en mosaico de su relato. Al lector no le costará seguirlo, pero se verá impelido a releer, a repensarlo. Y disfrutará de su talento para contar, de sus diálogos certeros. El color es una anécdota, pero añade legibilidad a sus imágenes.

JUAN MANUEL DÍAZ DE GUEREÑU

CAMIONEROS MARICAS

Jim Goad y Jim Blanchard, 2004.
Traducción: El Camionero Loco.
Cabezabajo Ediciones.
Comic book. 36 págs. B/N. 3,95 €.

¿La violencia entre hombres es un signo de homosexualidad reprimida? Esas peleas entre risas, aparentemente inocentes, con toqueteos entre amiguetes delante de las chicas. Una situación ligeramente sospechosa. Una escena de la *cult-movie Psycho Beach Party* resume la idea: dos colegas intercambian collejas delante de sus compañeros de fatigas para matar el tiempo cuando aparcan la tabla entre ola y ola, hasta que uno de los forcejeos sobre la arena se convierte en un momento de mariconeo ejemplar gracias a la lubricación de la crema de protección solar. Algo parecido les ocurre a los protagonistas de *Camioneros maricas*, un ejemplo patético de heterosexualidad, cuando, en uno de sus periplos, se ven obligados a compartir cama en un motel de carretera. Sus instintos fluyen, y nunca mejor dicho, en una secuencia de viñetas escatológicas que invitan al lector a sumirse en un espectáculo rendido al humor negro, sobre un escenario pegajoso salpicado de vitriolo. De telón

de fondo, una crítica mordaz a la represión que ahoga a nuestra contradictoria civilización.
Jim Goad, cabeza visible del fanzine contracultural *Answer me*, y Jim Blanchard, colaborador en la serie *Odio* de Peter Bagge, han unido su ingenio underground para ofrecernos una historia realmente *jodida*, que a más de un lector le congelará la sonrisa y entrepierna... o todo lo contrario. **BORJA CRESPO**

CAPITÁN AMÉRICA: LA VERDAD

Robert Morales y Kyle Baker, 2003.
Traducción: Gonzalo Quesada.
Editorial Planeta DeAgostini.
Prestigio. 160 págs. Color. 10,95 €.

La ventaja de trabajar con iconos creativos es que atesoran un amplio bagaje cultural. El problema de juzgar con prejuicios es que nunca vislumbras la verdad. Pese a la imagen cerril con la que definimos a la sociedad estadounidense desde la culta Europa, aún tenemos que aprender muchas cosas de esta nación en constante evolución. Una de ellas es su capacidad de autocrítica. Alejados del pesebre de la ayuda estatal, los creadores yanquis ejercen su libertad creativa en el corazón del demonio capitalista, para sorpresa de genios incapaces de crear sin la respectiva subvención. Robert Morales y Kyle Baker revisitan el proceso del supersoldado -del que salió resultante el Capitán América- planteando la posibilidad de que el suero milagroso fuera probado, antes que en Steve Rogers, en trescientos soldados negros, cobayas, que no sólo eran prescindibles, sino que comenzaban a convertirse en un símbolo de la amenaza para la supremacía blanca.

ESA DESCEREBRADA TUVO SU OPORTUNIDAD. VIVÍA CON UN INTELECTUAL, UN NOVELISTA...
UN PUBLICISTA... NUNCA HE CONSEGUIDO TERMINAR UNA NOVELA...
... Y LE ABANDONA PARA IRSE CON OTRO MODELO, CON UN PUTO CUERPO DANONE... ¡DESPIERTA, HERMANO, Y DATE CUENTA DE LA SUERTE QUE HAS TENIDO!
¿QUÉ HACEN USTEDES AQUÍ?

El sueño de México

Baker con su estilo caricaturesco y aparentemente descuidado, empapa su dibujo de fuerza y energía, de sensibilidad y dolor, de todo lo que uno puede buscar a la hora de leer el relato. Morales combina en su guión la denuncia con la sátira social, la ternura con la firmeza. Una historia imprescindible en tiempos en que los miserables se visten de talante. **NINO ORTEA**

EL SUEÑO DE MÉXICO

Ramón de España y
Bartolomé Seguí, 2004.
Edicions De Ponent.
Álbum en cartoné. 110 págs. B/N. 20 €.

Poca chicha se podría extraer a priori de un argumento más bien mundano como el protagonizado por Óscar, antiguo músico metido a marino mercante, que reaparece sorpresivamente en la vida de su amigo Carlos, perseguido por dos tipejos de dudosa catadura y envuelto en misterio. Siguiendo los esquemas del thriller, las revelaciones se sucederán puntuadas por varias persecuciones —¡a ritmo de rock latino!— hasta llegar al enfrentamiento final. No obstante, Ramón de España se descuelga con un par de buenas ideas y particularmente con un desenlace que, en mi opinión, redime en buena medida el abuso de clichés. El mayor aliciente del álbum es la presencia de un Tomeu Seguí en estado de gracia a los pinceles. Insuperable retratista de paisajes tanto urbanos como isleños y primoroso narrador, capaz de engarzar invisiblemente las secuencias de acción con las de exposición, Seguí aporta con su expresividad (reforzada aquí con unos estupendos grises) y un increíble dominio

III SALÓN DEL COMIC DE GETXO
GETXOKO III. KOMIKI AZOKA

PLAZA DE LA ESTACIÓN DE LAS ARENAS
AREETAKO GELTOKIKO PLAZA

ABENDUA
10 - 11 - 12
DICIEMBRE 2004
HORARIO - ORDUTEGIA
11.00 - 14.30
17.00 - 21.00

PRECIO*
PREZIOA
1€

CHARLAS
HITZALDIAK
EXPOSICIONES
ERAKUSKETAK
MESAS REDONDAS
MAHAINGURUAK
VENTA DE CÓMICS
KOMIKI SALMENTA
TALLERES
TAILERRAK

*CON LA ROJA DE BBK + 1 GRATIS

Getxo bbk metro bilbao EL CORREO

de la gestualidad, toda la emoción que los en general farragosos y excesivamente *literarios* diálogos no alcanzan a transmitir; salvo excepciones como la excelente discusión entre Óscar y Lucía. Véase por ejemplo la secuencia final, e imagínese la potencia y desolación que habría tenido la escena de no ser por la intrusiva inclusión de esos versos sacados del *Déjame llorar*, de Rogelio Martínez. Son momentos como ése, a pesar de todo, los que hacen de este tebeo

VAYA, HOMBRE ¡UNA PUERTA! ¿ALGÚN PROBLEMA?
PUES SÍ, ADEMÁS, YO TAMBIÉN QUIERO ESA HABITACIÓN, HAY MÁS SITIO, Y SI VIENE MI NOVIO...
¿NOVIO?
HABRÁ QUE PONER UNAS NORMAS ¿EH? QUE SI EMPEZAMOS A TRAER GENTE, ÉSTO PA RECERÁ EL METRO...
PAGARÉ MI PARTE ¿NO? ¡PUES TRAERÉ A QUIEN QUIERA!
¡CLARO! ¡TÚ PUEDES FOLLAR CON TU NOVIO Y YO NO ME PUEDO HACER UN CANUTO!

una lectura ya no sólo agradable y entretenida, sino inesperadamente emocionante. **ÓSCAR PALMER**

LO MÁS MEJOR DE TATO

Albert Monteys, 2004.
Ediciones El Jueves.
Álbum en cartoné. 96 págs. Color. 15 €.

La tapa dura de la colección Lo más mejor ha reconciliado a muchos lectores de historieta con los autores de *El Jueves*, que siempre parecieron jugar en otra liga, en principio algo ajena e irritante por su obligado contacto con la actualidad nacional. Uno de los nombres clave en la renovación de ese universo paralelo del tebeo satírico es el de Monteys (1971), antiguo integrante del colectivo La Penya (*Mondo Lirondo*), quien, como su colega Manel Fontdevila, accedió por indudables méritos a las filas del semanario en los primeros noventa. En esta recopilación (1996-2002), Tato, el joven que da bandazos entre curros basura y cuchipandas de fin de semana, conforma su entorno a golpe de gag de una página y logra un inesperado poso de inmediatez social. Mientras acusa bien llevadas deudas hacia el Calvin de Waterson en las abstracciones mentales del personaje, al Monteys dibujante se le ve el Jan en lo acolchado, convoca, consciente o no, al inevitable Segar y delata la asimilación de otras lecturas infantiles en detalles entrañables como esos *skylines* con sus azoteas ausentes de parabólicas. Aunque la colección peca de un diseño francamente feo que se hace especialmente molesto en esas páginas con adornos en el margen, ofrece a cambio una calidad y un dispendio de edición en gramaje y producción, de la que cabe destacar extras como la valiosa entrevista introductoria con el autor (aquí a cargo de Carlos Portela) y el fechado exacto de cada página en el tiempo y el espacio. **RUBÉN LARDÍN**

MUTANT EARTH

Philip Tan y Francis Takenaga, 2002.
Traducción: Sulaco Studios.
Aleta Ediciones.
Prestigio. 60 págs. Color. 6 €.

Cuando despertó mi afición por los comics yanquis descubrí que, entre tantos superhombres con supercomplejos, también había sitio para adaptar en viñetas el cine de éxito. Incluso recuerdo algún número de aquellas *Star Wars* de Forum, dibujado con mano maestra por Michael Golden. *Mutant Earth* bebe también de fuentes cinéfagas: su protagonista, Trakk, nació de la imaginación de Stan Winston como héroe de película, pero se quedó en el camino y decidió probar suerte dos artes más allá del séptimo. Pero más que un spin off de una peli inexistente, *Mutant Earth* parece un intento de Image Comics, siempre al borde del suicidio empresarial, por llenar sus mermadas arcas vendiendo muñequitos (perdón, ahora se llaman *action figures*) creados por el mago de los efectos especiales. Takenaga guioniza un pastiche que funciona más por acumulación que por inspiración: hordas alienígenas, engendros mutantes, filosofía de tocador y chistes fáciles que harían enrojecer a Stallone. Y Tan intenta salir airoso emulando a Bisley, quien por cierto firma la portada. Ante semejante trasunto de *peplum* futurista y ciencia ficción trasnochada (el mentor de ese prota mitad Lobo mitad William Wallace se aparece cual fantasmal Obi Wan), uno prefiere perderse en su colección de cómics ajados por si encuentra aquel número de Golden... **TALI CARRETO**

www.planetacomic.net

TODOS los cómics A TU ALCANCE

Especialistas en venta por correo
Más de 10 años de experiencia
Líderes de ventas en la red
La web de cómics más visitada del país

_Tambien disponemos de venta en:
C/ Castillejos, nº 272 08025 Barcelona
Metro Sagrada Familia
Atendemos pedidos por correo ordinario

cosmic@bcnred.com tlfno: 934 36 30 37

Cómic
Star Wars
Muñeco militar
Muñecos
Merchandising
Cine
Libros
Música

NIGHTWING: ALGO PASA CON MARY

Devin Grayson y Rick Leonardi, 2002.
Traducción: Ernest Riera.
Norma Editorial.
Prestigio. 88 págs. Color. 10,50 €.

Confiemos en que Dick Grayson tenga suerte, y Mary no sea una de esas despreocupadas que desconocen para qué sirve un corazón. Hace unos seis años VID publicó en España los tres primeros episodios de la colección de *Nightwing*; desde entonces, pese a su interés, la serie había anidado en el olvido editorial. El responsable de la riqueza alcanzada por el personaje es el guionista Chuck Dixon, quien se centró en el lado humano del héroe: en el Dick Grayson al que la casualidad llevó a Blüdhaven, ciudad donde halló la oportunidad de crecer como persona. Y como nos suele ocurrir a los débiles ante el eterno femenino, su paso a la madurez viene acompañado de cabriolas mortales en el circo del amor. De su casera a Oráculo, pasando por una compañera del cuerpo de policía, asistimos a las vivencias de un personaje envuelto en la épica de las pequeñas cosas.

Este prestigio recoge parte del primer arco argumental desarrollado por Devin Grayson, substituta de Dixon, quien mantiene el ritmo ágil de las escenas de acción, la solidez de las tramas de suspense y la naturalidad de los personajes. El dibujo de Leonardi resulta perfecto en su técnica, pero frío en su emotividad. Viajes por la vieja Europa. Jefes de policía corruptos. Compañeras juguetonas... Esta Mary promete. **NINO ORTEA**

PENNY CENTURY

Jaime Hernandez, 1997.
Traducción: Lorenzo F. Díaz.
Ediciones La Cúpula.
Comic book. 34 págs. B/N. 2,50 €.

Hace ya veinte años de *Mechanics*. Penny Century –antes Beatriz García- ha dejado atrás sus ínfulas de superheroína y tiene una peluquería. Mientras, Maggie, más gorda que nunca, trabaja para la inminente viuda del multimillonario cornudo H. R. Costigan, y Hopey sigue enfurruñada con el mundo desde su candor andrógino (o así).

Penny Century parece un spin off, pero no es más que el devenir acostumbrado en la existencia de las locas, siempre cruzándose con el resto de personajes del microcosmo de *Love & Rockets*. Como cualquier saga ésta tiene sus altibajos, pero el seguimiento humano, las vetas dramáticas, las acciones fragmentadas y la materialización naturalista de metáforas consiguen la inmersión automática del lector, como quien monta en bici de nuevo. Los ardides de Jaime están sobre la mesa: un imbatible blanco y negro extractado, una decorosa puesta en página de tres por dos (cuatro por dos para interludios y chascarrillos) que apuesta por la síntesis emocional y la coerción de la acción a la manera de un viejo tebeo infantil, y un dibujo costoso en lo material pero capaz de las anatomías femeninas mejor trazadas del mundo. Y lo más importante, la conquista continua de eso tan difícil, casi esotérico, que los dibujantes llaman *el gesto*.

La edición original constó de siete entregas, que trasladadas al formato Brut se convertirán en cinco, por lo que deducimos que nos perderemos un par de portadas. **RUBÉN LARDÍN**

LA GRAN REVELACIÓN
Yoshihiro Tatsumi, 2004.
Traducción: Ahizuka Shimoyama y Miguel Ángel Ibáñez Muñoz.
Ponent Mon. 152 págs. B/N. 14 €.

GOODBYE
Yoshihiro Tatsumi, 2004.
Traducción: Atoss Takemoto, Narcís Fradera e Ismael Fuentes.
La Cúpula. 146 págs. B/N. 7,50 €.

Creador e impulsor del género *gekiga*, Tatsumi desarrolló un flanco desatendido por Tezuka al centrar su trabajo en el retrato intimista de la condición humana. Un retrato que no elude la tragedia ni los aspectos más escabrosos, las zonas grises y opacas del alma o psique. Su tono pesimista pero a menudo neutro, renunciando a emitir juicio de valor, permite al lector sacar sus propias conclusiones, cede el protagonismo a personas de carne y hueso con las que nos cruzamos en el trabajo, el transporte público, la calle, el portal o, no nos engañemos, frente al espejo. Porque sumergirse en las viñetas de Tatsumi supone, en no pocas ocasiones, enfrentarnos a esos aspectos de nuestra personalidad que más a menudo rehuimos y ocultamos, tanto a los demás como a nosotros mismos.

La gran revelación y *Goodbye* son dos misceláneas de Tatsumi que permiten vislumbrar el universo del autor, su personal forma de entender el medio. La primera reúne historias protagonizadas por personas que se (re)descubren a si mismas. En contadas ocasiones ese conocerse supone una liberación, la reorientación de una vida que se intuía en vía muerta, como ocurre en *Estoy dentro*. Las más de las veces, se traduce en continuar con una existencia gris y mediocre o en dejarse llevar por las circunstancias sin tomar las riendas de la propia existencia. En *Goodbye* La Cúpula, como hiciera en *Infierno*, continúa reuniendo historias inéditas de Tatsumi con otras ya publicadas en *El Víbora*. El nexo común del álbum, tal como indica su título, es la ruptura y la despedida. En sus páginas encontraremos gentes anónimas que, como ocurre en *Mujer de paso*, rompen con una vida monótona y sin alicientes, a pesar de las comodidades y seguridades materiales que pueda reportarles. En ocasiones el adiós supone un nuevo comienzo, pero también un final abrupto, la renuncia a un ideal o el abandono de una forma de vida poco satisfactoria. **EDUARDO GARCÍA SÁNCHEZ**

EL REVISTERO

POR ANDRÉS MARINA

Este mes anda flojo de magazines. Por correo nos llega ***Sable*** (4,95 €), más bien un fanzine con buenas intenciones que una *"revista internacional para la imaginación"*, como ellos mismos se subtitulan. Literatura fantástica en formato relato e historieta recopilada en países diferentes (con predominio de Francia) y traducida para la ocasión. Parafraseando -e invirtiendo el sentido- aquel libro sobre fanzines escrito por los Kikes, *de cara al quiosco* nos encontramos con el número 297 de ***El Víbora*** (3,95 €), el antepenúltimo. Esta crónica de una muerte anunciada nos provoca una ansiedad que ni *Mecanismo blanco*, la historieta que Paco Alcazar publica en este número, donde una vieja, periodista de una revista de tendencias, se lía con un cura que conversa con un Cristasol. Cada miércoles sin faltar uno y a cambio de 1,20 € nos han ido dando un ***Mister K*** y las diferentes entregas de una baraja de cartas. El día que regalaron la caja para guardarlas alguien se llevó dos, porque mi revista venía vacía. Durante los primeros cinco números Mister K nos ha dado lecciones sobre el móvil, la paga, la habitación, los padres y la ropa. Respecto a las incorporaciones no anunciadas en TRAMA 39 tenemos que destacar la de Mel, con su serie de tiras cómicas *¡Tu padre!*, el supertipo de Vergara (al guión) y Sanvi (al dibujo) *Multiman* y el imprescindible Carlös con sus flashes y momentos infames, viñetas delirantes, exageradas, absurdas y afiladas.

JOKER PATROCINA ESTA PÁGINA

JOKER CÓMICS C/BERTENDONA 2 BILBAO 94 415 91 27 JOKER JUEGOS C/FDEZ. DEL CAMPO 24 BILBAO 94 443 92 97

Studio Titanic
PERDIDO...
TODO ESTÁ PERDIDO PARA NUESTRO HÉROE...
A MENOS QUE...
...HAGA USO DE LA UZI Y EL CONTROL REMOTO...
CLICK!
...QUE DA VIDA A...
...SU EJERCITO DE ROBOTS GIGANTES DE LOOK RETRO...
HOMBRE... SE VE QUE HAY UN TRABAJO DE DOCUMENTACIÓN EXHAUSTIVO SOBRE LA ÉPOCA Y ES IMPACTANTE, PERO NO EN EL SENTIDO QUE TÚ CREES...
ENTONCES CASI QUE DEJO LO DEL FINAL ÉPICO-APOTEÓSICO CON EL ATAQUE DE ALIENÍGENAS MUTANTES COMECEREBROS POR EL TRONO DEL REY REPUBLICANO, ¿NO?
©SANVI 2004

MaGui
DEPENDIENTA DE UNA TIENDA
POR MANUEL BARTUAL
...Y ENTONCES NOS ATACÓ UN ORCO GIGANTE, PERO COMO ME HABÍA CASADO CON LA PRINCESA...
...¡UTILICÉ SU EJÉRCITO PARA DERROTARLO.
BUENO, BUENO... ¡PERO SEGURO QUE HABRÍAS PODIDO CON ÉL TÚ SOLO!
QUÉ MÁS QUISIERA... ¡ERA UN ORCO DE NIVEL 10!
¡HASTA OTRO DÍA, MAGUI!
HASTA LUEGO... ¡Y RECUERDOS A TU TROLL DE COMBATE!
VAYA, MAGUI... CUANDO TE ENTREVISTÉ PARA ESTE TRABAJO ENTENDÍ QUE NO SABÍAS NADA DE ROL...
Y ASÍ ES...
...PERO ME HE DADO CUENTA DE QUE HABLAR DE PARTIDAS DE ROL ES BASTANTE PARECIDO A ALGUNAS CONVERSACIONES QUE MANTENGO LOS FINES DE SEMANA.
...Y ENTONCES ME DICE EL CHARLY QUE A ÉL NO HAY QUIEN LE PILLE EN CARRETERA. PERO COMO PEPE ME HABÍA DEJADO SU COCHE PISÉ ACELERADOR Y...
¡PAM! A 180 EN 5 SEGUNDOS.
BAH... SEGURO QUE HABRÍAS PODIDO TAMBIÉN CON TU COCHE.
QUÉ MÁS QUISIERA... ¿CON ESA CHATARRA QUE HEREDÉ DE MI HERMANO?

GUÍA DE LIBRERÍAS

TIENDA DEL MES

MADRID

AKIRA CÓMICS

La librería tiene casi 360 metros cuadrados, lo que la convierte en una de los puntos de venta especializados más grandes y vistosos del país. La planta inferior está dedicada a los cómics y los libros de fantasía y ciencia ficción. Akira Cómics cuenta con un fondo editorial de más de 10.000 referencias entre manga, cómic americano y cómic europeo, constantemente renovado. También cuenta con cómic atrasado, además de su larga experiencia trabajando el material USA de importación. La planta superior es la de los juegos, con una sección de material Games Workshop a la altura de cualquier tienda oficial. Allí se organizan torneos y partidas entre los chavales cada semana. Desde la apertura en 1993, uno de sus puntos más relevantes y reconocidos ha sido su apuesta por las firmas de autores: Cels Piñol, Carlos Giménez, Jesús Martinez del Vas, Roque González, Sergio Aragonés, Carlos Olivares, Nacho Fernández, Jan y otros han pasado por la tienda. Finalmente, la web, www.akiracomics.com, una tienda online con más de 7.000 referencias con stock disponible.

Avenida de Betanzos, 74. 28034. Madrid
Tel.: 91 731 94 09 / www.akiracomics.com

ALICANTE

ATENEO

Comics, rol, magic, games workshop, ilustración y mucho más.
¡Nueva dirección!
C/ Serrano, 10
Tel. / Fax: 965 923 040
03003 Alicante

ALICANTE

COMIX CITY

Quince años a tu servicio: cómic USA, manga, europeo. Gran stock de material atrasado y descatalogado, figuras, vídeos, warhammer, rol.
C/ Pascual Pérez, 36 bajo
03001 Alicante
Tel. / Fax: 965 212 933 (comixcity@terra.es)

BARCELONA

NEWTON/UNIVERSAL

El más amplio catálogo en descatalogados y cómics de segunda mano. Ahora también disponemos de más de 10.000 referencias de cómic USA en versión original, en tomos y comic books. Disponemos de un amplio catálogo de cómics atrasados nacionales y de importación al mejor precio del mercado. Tenemos una larga tradición en la compra/venta de cómics y un amplio stock cuidando que el estado de conservación sea bueno y el precio competitivo, pídenos catálogos de las colecciones que te interesan por e-mail y lo comprobarás.

C/ Riera Alta, 8
08011 Barcelona
Tel.: 933 293 466 / Fax: 934 431 163
(newtoncomics@hotmail.com)

BARCELONA

COSMIC/PLANETACOMIC.NET

En nuestra tienda o en Internet, todo lo que te interesa: cómic, star wars, muñecos, merchandising, cine, libros, música.
C/ Castillejos, 272 (metro Sagrada Familia)
08025 Barcelona
Tel.: 934 363 037 (cosmic@bcnred.com)

BARCELONA

ARKHAM CÓMICS

En pleno centro, un teatro de marionetas te da la bienvenida. Pero, ¿qué tiene Arkham Cómics que te pueda interesar?, ¿sólo máscaras mexicanas y cortinas de ducha? DESCÚBRENOS.
C/ Xuclà, 16. 08001 Barcelona
Tel.: 934 124 552 (arkhambcn@hotmail.com)

BILBAO

INFERNO CÓMICS

Tu nueva tienda en Bilbao con todo en cine, cómics y coleccionismo freak. Compra venta de cómics, libros, vinilos, CDs y DVDs.
C/ Gregorio de la Revilla, 33
48010 Bilbao
Tel.: 944 215 546 (zincomics@yahoo.es)

BILBAO

JOKER

10 años ofreciendo lo mejor en cómics, material de importación, segunda mano, juegos de rol, miniaturas y cartas.

JOKER Cómics
C/ Bertendona, 2. Bilbao
Tel.: 944 159 127

JOKER Juegos
C/ Fernández del Campo, 24. Bilbao
Tel.: 944 439 297

BILBAO

ZINCO

Tu nueva tienda en Bilbao con todo en cine, cómics y coleccionismo freak. Compra venta de cómics, libros, vinilos, CDs y DVDs.
C/ Gregorio de la Revilla, 33
48010 Bilbao
Tel.: 944 215 546 (zincomics@yahoo.es)

BILBAO

PLAZA NUEVA CÓMICS

Todo en cómics nacional e importado, segunda mano, merchandising, figuras, trading cards.
Visítanos y únete al club.
C/ Carmelo Gil s/n
48012 Bilbao
Tel.: 946 553 244
www.plazanuevacomics.com

CASTELLÓN

NORMA CÓMICS

Cómics, manga, artbooks, merchandising, games workshop, camisetas, vídeos, figuras, juegos de rol, pósters, Previews, novelas CF y fantasía heroica.
C/ Navarra, 6. 12002 Castellón
Tel. / Fax: 964 256 872 (normacomics@teleline.es)

EL EJIDO

EJIDO CÓMIX

Especialistas en cómics: europeo, USA, manga, muñecos.
¡Aquí encontrarás lo que buscas!
C/ Jaén, 10. 04700 Ejido (Almería)
Tel. / Fax: 950 487 726

ELCHE

CIMMERIA

Cómic europeo, cómic americano, manga, fanzines, merchandising, libros de ilustración, rol y mucho más.
C/ Salvador, 5
03203 Elche
Tel. / Fax: 965 450 803

GIJÓN

ARCO IRIS

La librería especializada de Gijón. Venta por correo.
Carretera de la Costa, 75
33205 Gijón
Tel. / Fax: 985 332 620

GIRONA

CÓMICS 22

La botiga de còmics número 1 de Girona. 20 anys venen cómics. En Internet: www.llibreria22.net
C/ Hortes, 22
17001 Girona
Tel.: 972 411 587 (llibreria22@llibreria22.net)

LUGO

TOTEM

Cómics, fanzines, juegos de rol, art books, posters, merchandising, figuras, anime, manga, serie B, fotografía, cine de culto, cartas, tebeo, camisetas... y ahora también wargames.
C/ Santo Domingo, 3. Lugo
Tel.: 982 224 164 (totem@ya.com)

MADRID

ELEKTRA

Cómics, importación y mucho merchandising. Una gran tienda donde encontrarás todo lo que busques.
C/ San Bernardo, 20
28015 Madrid
Tel.: 915 213 975

MADRID

MADRID CÓMICS

Una excelente librería en pleno centro de Madrid, referencia para todo fan del cómic. Abrimos de 10 de la mañana a 9 de la noche.
C/ Silva, 17
28004 Madrid
Tel.: 915 591 133 / www.madridcomics.com

MADRID

FRAMAURO

Si no lo tenemos, ¡te lo traemos! CF, terror, cómic, rol, libro antiguo. La mejor sala para jugar a rol y a cartas. Todo en cómics.
Servicio por correo a toda España.
C/ Luna, 24. 28004 Madrid
Tel.: 915 217 285

MADRID

FREAKS & FRIENDS

Una nueva tienda de cómics en Madrid. A tu disposición todas las novedades, atrasados, servicio de importación, merchandising y además disfruta de la exposición de originales.
C/ Reina, 7. 28004. Madrid / Metro Gran Vía.
Tel.: / Fax: 915 211 389

MIRANDA DE EBRO

X-WING

Card-games, merchandising, figuras, rol, cómic, manga, USA, europeo.
C/ Comuneros de Castilla, 17
Miranda de Ebro (Burgos)
Tel.: / Fax: 947 049 813

MURCIA

HISTORIETAS

"El regalo de una historieta, además de un obsequio, es un delicado elogio". Cómic nacional e importación, mercadotecnia.
C/ Vinader, 6
30004 Murcia
Tel.: / Fax: 968 222 685

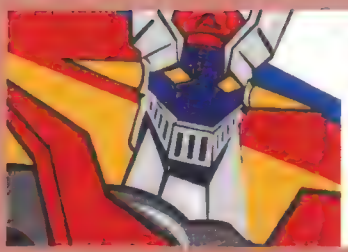
SABADELL

NORMA CÓMICS SABADELL

Venta por correo. Completo catálogo actualizado cada semana:
www.normasabadell.com
San Antoni 21, 1º. 08201 Sabadell
Tel. 937 271 796 (cliente@normasabadell.com)

Boletín semanal de novedades. Suscríbete:
normasabadell-subscribe@yahoogroups.com
Y también en tu móvil (wap):
http://normasabadell.com/wap/index.wml

Tienda:
San Antoni, 9. 08201. Sabadell
Tel.: 937 451 252 (info@normasabadell.com)



OURENSE/VIGO/A CORUÑA/OVIEDO/GIJÓN

MAZINGER

"Sin juegos no hay futuro". Y también en Oviedo (C/ Silla del Rey, 5), A Coruña (C/ Barcelona, 93), Ourense (C/ Progreso 89-91, 10-A) y Gijón.
C/ Torrecedeira 9
36202 Vigo

SALAMANCA

CÓMICS DRAKO

Cómics, rol, novelas, cartas, estrategia. Envíos en 24 horas.
Pº Carmelitas, 53-55. 37002 Salamanca
Tel.: 923 218 048
(comicsdrako@usuarios.retecal.es) / www.dracomrol.com

SAN SEBASTIÁN

SPUTNIK

Nos especializamos en cómic, magic, warhammer, juegos de rol, merchandising, heroclix, con mesas para jugar a miniaturas y cartas. Se realizan talleres de pintura, demostraciones y torneos.
Bertsolari Salvador, 16 bajo. 20018. San Sebastián
Tel.: 943 213 126. www.sputnikcomics.com

SAN SEBASTIÁN

ARMAGEDDON CÓMICS

Lo mejor en cómics.
Plaza Marcelino Soroa, 4
20011 San Sebastián
Tel. / Fax: 943 462 782

SANTANDER

NEXUS

Cómic, rol, simulación, importación, cartas y estrategias.
Nicolás Salmerón, 2
39009 Santander
Tel.: 942 211 934
www.nexus-4.com

SEVILLA

NOSTROMO

Juegos, cómics, vídeo.
Carlos Canal, 24
41001 Sevilla
Tel.: 954 211 818
(nostromo@level426.com) / www.level426.com

VIGO

BANDA DESEÑADA!

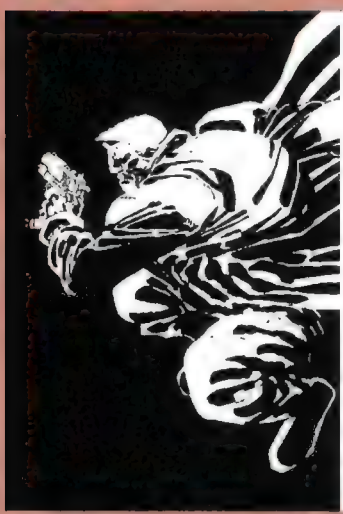
Cómics, dvd, contos, merchandising, xogos, posters, regalos, rol, figuras, camisetas. ¡Ahora en Vigo!
Ronda Cataluña, 27. 36206. Vigo.
Tel. / Fax: 986 129 571 (banda@mundo-r.com)

VALENCIA

IMÁGENES

Imágenes Cómics
El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.
C/ Pelayo, 18
46007 Valencia
Tel.: 963 520 573

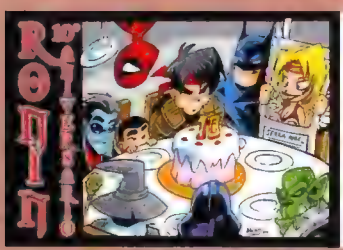
Imágenes Shop
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia ficción y mucho más en 200 metros cuadrados.
C/ Ruzafa, 14
46004 Valencia
Tel.: 963 943 924



VIGO

NORMA CÓMICS VIGO

Cómics nacionales y de importación. vídeos, pósters, ilustraciones, libros de fantasía, figuras de colección, camisetas, revistas, juegos y... lo que tú nos pidas.
Ronda de Don Bosco, 22
36202 Vigo
Tel. / Fax: 986 225 165
norma_vigo@yahoo.es



VITORIA

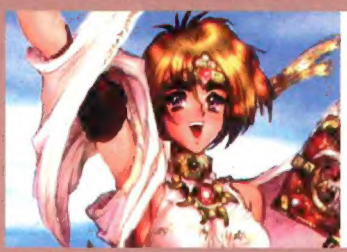
RONIN

Rol, Fantasía, Sci-Fi, Cómic, Magic, Juegos de cartas, Juegos de figuras coleccionables (Heroclix, Mage Knight, Star Wars, etc.), Warhammer... ¡Te enseñamos a jugar a lo que quieras!
C/ Pintor J. Apellániz, 3. 01008 Vitoria
Tel.: 945 249 158

VITORIA

ZULOA IRUDIA

Ven a buscar aquí tus cómics.
C/ Correría, 21
01001 Vitoria
Tel.: 945 261 547



ZARAGOZA

LIBRERÍA SAGA

Cómics, rol, miniaturas, anime, cartas coleccionables, camisetas.
C/ Santa Teresa, 28
50006 Zaragoza
Tel. / Fax: 976 353 104

ZARAGOZA

TAJ MAHAL

Todas las novedades en cómic y gran stock de atrasados.
Rol, fantasía, Sci-Fi, Wargames, figuras, Magic...
Envíos a todo el mundo.
C/ Juan Pablo Bonet, 16
50006 Zaragoza
Tel. / Fax: 976 379 597
www.tajmahalcomics.com
tienda@tajmahalcomics.com

ZARAGOZA/MADRID

EL COLECCIONISTA

Doce años vendiendo ilusiones. Estamos especializados en todas las ediciones de cómic o tebeos en castellano (Vértice, Bruguera, Norma, Zinco, Toutain, Forum, etc...)

C/ Tribulete, 7. 28012 Madrid
Tel.: 915 300 133 / elcoleccionista@mundofree.com

C/ Fueros 3. 50005 Zaragoza
Tel.: 976 560 234 / nostromo-73@terra.es

¡Nueva tienda!
C/ Paseo Independencia, 24-26. C.C. "El Caracol" Local, 92
50004 Zaragoza
Tel.: 976 210 587 / nostromosLL@mundofree.com

foto: Manuel Bartual

El escenario del encuentro es el barrio madrileño de Malasaña. El protagonista se inclina sobre la mesita del café con entusiasmo ya que el tema, literatura americana contemporánea, apasiona a este emigrante locuaz, emocionante, brillante y disgráfico que es Darío Adanti (Buenos Aires, 1971). Próximos al desenlace, una obsesión se revela, latente, como subtrama de esta entrevista: el dibujante busca siempre lo mismo, el enfrentamiento del personaje frente a su destino.

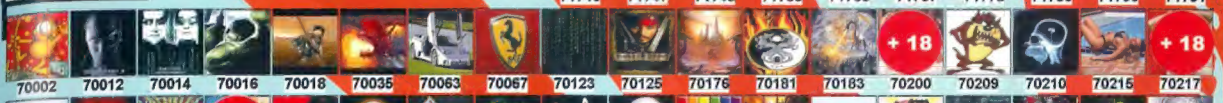
UN HOMBRE CON UN DESTINO

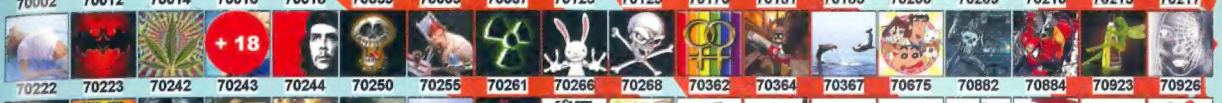
¿Dónde nace tu interés por la literatura americana? Sobre todo de mi madre, que es traductora. También del escritor argentino Rodrigo Fresán, traductor y consejero editorial de Mondadori, que me regalaba libros o íbamos a comprarlos juntos. Y Jordi Costa, con quien nos pasamos datos. **¿Eras muy pequeño cuando empezaste a leer?** En el parvulario me detectaron que soy disléxico porque copiaba los dibujos en espejo. Para superarlo, mi madre me daba novelas y cómics para copiar. Y además sufro disortografía, la incapacidad para recordar las reglas ortográficas. **Tus cómics están llenos de faltas.** Y le pido a los editores que no me las corrijan porque me hacen gracia. Me trago letras o pongo preposiciones juntas. **¿Cómo pasas de las primeras lecturas clásicas a las contemporánea?** Hay un autor que publicaba cuentos en *New Yorker* del cual se ha traducido ahora la recopilación *La geometría del amor*, John Cheever. Da origen a Raymond Carver, quien de hecho coge un personaje de un cuento de Cheever y empieza a narrar donde éste lo dejó. Su novela *Suburbio* anticipa a David Lynch. **¿Cuál es el argumento?** Elliot Clavo es un tipo apacible que tiene un vecino llamado Paul Martillo que es todo lo contrario y se hacen amigos por la curiosidad de los nombres. **¿Es costumbrista?** Lo parece, pero cuando avanza ves que Martillo no está ahí por casualidad, cuando había decidido que su vida era una mierda lee una noticia sobre Clavo y se da cuenta de que su destino es cagarle la vida. Se le muda al lado, se le folla a la mujer e intenta asesinar al hijo. **Argentinos y estadounidenses tienen mucho en común.** Padres y abuelos inmigrantes que recuerdan su tierra con melancolía, las megaciudades, que generan una mezcla de soledad, falta de pasado y absurdo... **Esto especialmente.** Pero hay cosas que sólo puede escribir un americano, como Thomas Pynchon en *El arco iris de gravedad*, un tipo al que se le pone dura cuando lanzan un misil y le contratan los servicios de inteligencia para saber cuándo caerán en Londres. **¿Existe algún personaje con el que te identifiques?** Kurt Vonnegut va repitiendo los mismos secundarios en todas sus novelas. Me gusta Kilgore Trout, un escritor fracasado de relatos de ciencia ficción que en *Matadero 5* publica en la revista porno *Liguero negro*. Hay una novela que empieza "*Kilgore Trout ha vuelto del extranjero, tampoco ha podido triunfar ahí, pero hay mucha buena gente que no triunfa ni en su país ni en el extranjero*". Aunque no es mi caso porque yo vivo de lo que hago, me siento muy cercano a este tipo que no triunfa pero hace lo que le sale. **¿Qué recomiendas de la generación actual?** *Huérfanos de Brooklyn* de Jonathan Lethem; *Las asombrosas aventuras de Kavalier y Clay* de Michael Chabon que es sobre dibujantes de superhéroes; Denis Johnson con la historia de dos yonquis de la América produnda que es *Ángeles derrotados*; Chuck Palahniuk con *Asfixia*, de un tío que se provoca asfixia en restaurantes para que lo rescaten y hacerse amigos. Y también George Saunders o David Foster Wallace. **ENTREVISTA: ELENA CABRERA**

Las mejores fotos del momento con solo enviar
TFOTO + cod. de foto al 5522
Ejemplo: TFOTO 71381 AL 5522

FOTOS

71743 71747 71749 71763 71765 71767 71778 71786 71790 71791


70002 70012 70014 70016 70018 70035 70063 70067 70123 70125 70176 70181 70183 70200 70209 70210 70215 70217


70222 70223 70242 70243 70244 70250 70255 70261 70266 70268 70362 70364 70367 70675 70882 70884 70923 70926

70928 70945 70946 70949 70957 70960 71018 71067 71072 71083 71159 71167 71172 71186 71190 71192 71199 71201

monofonicos & polifonicos

SI TU MOVIL ES MONOFONICO ENVIA
TTONO + codigo MELODIA al 5522
Ejemplo: envia TTONO 20229 AL 5522

GRANDES EXITOS del VERANO

20449 Hablando en plata Melendi
20384 Oye el boom David Bisbal
20358 Color esperanza Diego torres
20422 Lola Pastora
20423 Malo Bebe
20425 Retorciendo palabras Fangoria
20442 Hey mama Black eyes peas
20443 Algo tienes Paulina Rubio
20444 Que te den candela Bea Bronchal
20445 Te comere a besos Sara
20446 Sirvame otra copita Café Quijano
20456 Summer sunshine The Corrs
20229 Regalame la silla donde te espere, A.Sanz
20457 Te perdi Iguana Tango
20458 Thank you Jamelia
20460 Del Pita del BSO
20453 Lo siento Belinda
20454 Pastillas de goma Estopa
20455 Quiero ser Antonio Orozco

FIESTA y DANCE

20459 Yeah Usher
20333 Insomnia, Faithless
20336 Around the world, Daft Punk
20312 Traffic, Dj Tiesto
20165 Mundian to back me,Panjabi
20399 Dragostea din tei, O-zone
20410 Take me to the clouds above...LMC&U2
20419 Hold me kiss me, Colours feat. Domino

SI TU MOVIL ES POLIFONICO ENVIA
TPOLI + codigo MELODIA al 5522
Ejemplo: envia TPOLI 20229 al 5522

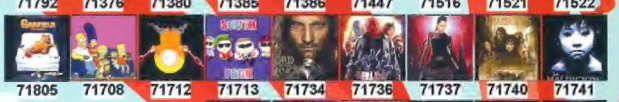
TOP LATINO

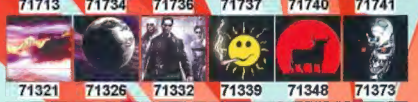
20336 No te rindas, Alex Ubago
20324 Aunque no te pueda ver, Alex ubago
20391 Te soñe, Aleks Syntek
20392 Tardes Negras, Tiziano Ferro
20380 Te quise tanto, Paulina Rubio
20418 Fuente de energia, Estopa
20412 Lento, Julieta Venegas
20172 La madre de Jose, El canto del loco
20221 No es lo mismo, Alejandro Sanz
20417 Duele el amor, A.Syntek + A.Torroja
20323 Buleria, David Bisbal
20318 Tequila, Cafe Quijano
20317 Perverso, Tiziano Ferro
20315 Tanto la queria, Andi y Lucas
20169 No te escaparás, Hombres G
20351 Addicted, Enrique Iglesias

TOP INTERNACIONAL

20424 My band, Eminem
20327 Where is the love, Black eyed Peas
20387 Superstar, Jamelia
20364 Toxic, Britney Spears
20310 Crazy in Love, Beyonce
20309 White Flag, Dido
20308 Get busy, Sean Paul
20233 Bring me to life, Evanescence
20146 Clocks, Coldplay
20390 Enamorado de ti, Sean Paul & Sasha
20385 Hey-ya, Outcast
20382 Shut up, Black Eyed Peas

71792 71376 71380 71385 71386 71447 71516 71521 71522


71805 71708 71712 71713 71734 71736 71737 71740 71741


71321 71326 71332 71339 71348 71373

TOP CINE y TV

20203 Los simpsons
20204 South Parkl
20205 Pajaro Loco
20206 Expediente X
20207 Historia interminable
20208 La sirenita
20209 Men in black
20210 Pretty woman
20211 Mision Imposible
20212 Shin Chan
20213 Cantando bajo la lluvia
20217 Titanic
20218 Super detective en Hollywood
20220 Looney toons
20178 Los angeles de Charlie
20362 Piratas del caribe

71566 71594 71614 71636 71686 71687

71814 71820 71215 71217 71295 71317

71527 71546 71556 71560

TU MOVIL TU ESTILO 5522

IMAGENES ANIMADAS

Envia
TANIMA + codigo ANIMACION al 5522
Ejemplo: Envia TANIMA 90128 al 5522

90005 90011 90042 90043 90046 90055 90071 90093 90129 90134 90143

CHATEA

Envia TCHAT al 5522

SALVAPANTALLAS

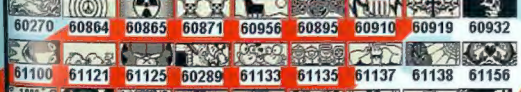
Solo tienes que enviar al 5522
TGRANDE + codigo del salvapantallas
Ejemplo: TGRANDE 60857 AL 5522

60852 60032 60035 60855 60060 60067 60158 60196 60211

60303 60307 60341 60374 60389 60462 60463 60467 60468

60519 60588 60598 60599 60634 60651 60839 60843 60847

60270 60864 60865 60871 60956 60895 60910 60919 60932


61100 61121 61125 60289 61133 61135 61137 61138 61156

60004 60006 60016 60491 60497 60500 60513 60514 60232

61024 60486 60848 60949 61164 60263 60951 61002 60858

*IVA incluido. 0,90 € + IVA. Para disfrutar juegos java, polifónicos e imágenes en color es necesario tener configurado el acceso GPRS.
Opción de cancelación 2 sms. Alta juegos 4 sms. Consulte manual de su movil para compatibilidad.*

NOMBRES

Combina la foto con el texto que quieras

1 ANA 4 NOTA
2 RAFA 5 ALE
3 AMOR 6 LUIS

Envia al 5522

TNOMBRE + cod.foto + cod. tipo letra + nombre/texto
Ejemplo: Enviar TNOMBRE 70223 1 MANU al 5522

SONIDOS & EFECTOS REALES

Envia TREAL + CODIGO al 5522
Ejemplo: enviar TREAL 10044 al 5522

10005 perro
10006 leon
10007 pajaritos
10008 dinosaurio
10009 pato
10011 mono
10012 goooool
10013 rula
10014 pozi
10016 la mierda la sole
10017 cuñaaaao
10018 te da cuén
10019 risa del cuñao
10020 risa de cine
10021 admiración
10022 ronquidos
10053 motor
10024 beso
10028 alien
10034 psicosis
10039 interferencia
10040 timbre puerta
10041 ritmo tambor
10042 psicodélico
10043 campanas
10044 blues
10045 funky
10046 rock
10047 marcha de hormiguitas
10048 mar
10049 agua
10050 jungla
10051 disparo
10052 explosion

JUEGOS JAVA

81118 Hugo Follow the Monkey
81124 JetSkiBoy
81127 Karrate
81126 KO Kickboxing
81135 LoveHearts
81140 Match em
81143 MiniGolf
81146 Moonbase One
81151 Partner Compatibility
81154 Penalty
81156 Phantom Eagle
81160 Pinball Castle
81165 Pocket Tennis
81170 Pyramid
81171 Qubix
81186 Santa Stuffin Monkey
81191 Skateboard
81201 Snowboard-X
81221 Terminator
81006 Alien Attack
81013 Ancient Empires
81020 Backgammon
81033 Bowling
81038 Bubble Tots
81043 Casino VIP
81049 Caveman Xmas Edition
81065 Crazy Western
81070 Deep Pocket Chess
81075 Diamond Dig
81084 Enigma
81087 Escape Zolaman
81088 F14 Final Attack
81090 Fantasy Warrior
81097 Four in a Row
81101 Fruit Machine
81102 Garfield
81105 Global Grand Prix
81115 HotBlooded Fighter

Envia TJUEGO + cod.juego al 5522
Ejemplo: enviar TJUEGO 81044 al 5522

Aula temática®

Digital Training Center

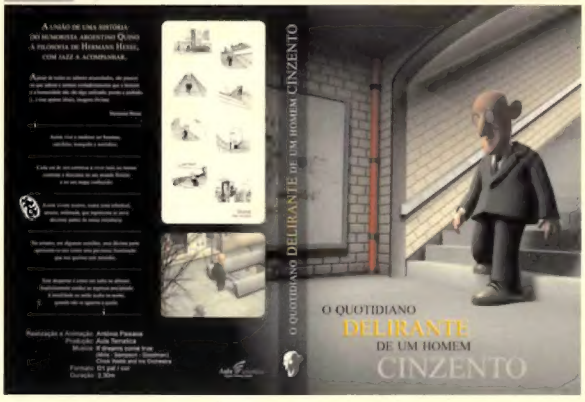
Posiblemente, la Formación 3D más avanzada del sector

El Cómic es un tipo de Arte en estado móvil y contínuo...nos transporta a otra dimensión ...a otra realidad. Te proponemos un paso más en este viaje tan especial...

Crea tus propias historias...tus propias películas con Animación 3D

© Antonio Paisana, alumno de Aula Temática

© Antonio Paisana, alumno de Aula Temática


A UNIÃO DE UMA HISTÓRIA DO HUMORISTA ARGENTINO QUINO À FILOSOFIA DE HERMANN HESSE, COM JAZZ A ACOMPANHAR.
O QUOTIDIANO DELIRANTE DE UM HOMEM CINZENTO
O QUOTIDIANO
DELIRANTE
DE UM HOMEM
CINZENTO

Te enseñamos a usar la tecnología 3D de Hollywood,
con la que se hacen las grandes producciones de Shrek, Los Increibles, Finding Nemo, Spiderman, HellBoy, Daredevil, X-Men, Hulk, Batman, Sky Captain, Matrix, Riddick, Captain Scarlet, etc.

Curso de Creación 3D

Modelado y Animación 3D - Animación Facial - Efectos Especiales 3D - Creación de Escenarios - Cartoon Shading - Animación 3D de Telas y Tejidos virtuales - Sonorización y Montaje - Etc.

Sólo para minorías. Desde nivel "0"

Más de 10 años formando.

www.aulatematica.com

C/Génova nº7 - Madrid

Tel.: (91) 308 53 83 **902 99 86 90**